SPECIAL ETE
N° 10

# MICRO WORLD

LA SELECTION GUILLEMOT INTERNATIONAL

UNREAL
F-19
RANX
ATF II
MAUPITI

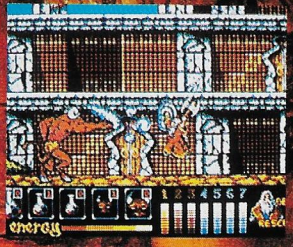
• 50 HITS
AU BANC D'ESSAI

• COMPILATIONS
LES INDISPENSABLES

MICRO WORLD VOUS EST OFFERT PAR VOTRE REVENDEUR

# SATAN

Photos écran AMIGA




DISPONIBLE DANS LES FNAC fnac ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

**DANS UN AUTRE MONDE, UN MONDE DOMINE PAR LE MAL, SATAN VOUS PREPRARE UNE COURSE INFERNALE...**

DISPONIBLE SUR AMIGA, ATARI ST, PC, AMSTRAD ET COMMODORE 64

DINAMIC

DISTRIBUE PAR
**UBI SOFT**
8-10 RUE DE VALMY
93100 MONTREUIL/BOIS

# SOMMAIRE

Cachet du revendeur

**4**

## NEWS

***Ils seront bientôt sur vos micros.***

**7**

## TESTS

***Près de 40 jeux à la loupe.***

**24**

## COMPILATIONS

***Six pages de jeux pas chers.***

**30**

## UTILITAIRES

***Du dessin à la musique, du CPC à l'Amiga.***

***Et les résultats du concours Hard Drivin' en page 11.***

MICRO WORLD est distribué gratuitement chez les meilleurs revendeurs informatique. Si vous avez des problèmes pour vous le procurer, contactez-nous au :

**99.08.93.91**

*Fabrication SORACOM – Dépôt légal à parution*

SOCIETE MAYENNAISE D'IMPRESSION 53100 MAYENNE


| TITRES | ATARI ST | AMIGA | PC | CPC | C64 | PAGE |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ADVANCED OCP ART STUDIO | D | T | D | T | | 30 |
| AFTER THE WAR | T | D | | D | | 12 |
| AMOS | | T | | | | 33 |
| ASTRO MARINE CORP | D | T | | T | | 12 |
| ATF II | | | T | | | 46 |
| BACK TO THE GOLDEN AGE | T | | | | | 36 |
| BAT | T | | | | P | 37 |
| BATTLE OF BRITAIN | P | D | T | | | 39 |
| BLOODWYCH | T | D | | D | | 44 |
| CHAMPION OF KRYNN | P | T | D | | | 42 |
| DEFENDER OF THE CROWN | T | D | D | D | D | 45 |
| DRAGON'S STRIKE | | | T | | | 42 |
| DRAGON'S LAIR | D | T | D | | | 18 |
| F19 STEALTH FIGHTER | P | P | T | | | 48 |
| FLIGHT OF THE INTRUDER | T | P | | | | 10 |
| FLIMBO'S QUEST | P | T | | | | 10 |
| FRED | D | T | P | | | 19 |
| GHOSTBUSTERS 2 | T | D | D | D | D | 11 |
| GRAPHIC CITY | D | D | | T | | 30 |
| GRAPHIC STUDIO | | D | T | | | 30 |
| GREAT COURTS | D | T | D | D | D | 47 |
| HAMMERFIST | D | T | | D | | 16 |
| IRON LORD | D | T | P | P | | 43 |
| KICK OFF 2 | D | T | P | P | D | 49 |
| LIVINGSTONE 2 | D | T | | T | | 14 |
| LOOM | P | P | T | | | 38 |
| LUDOCLASS | | | T | | | 7 |
| MANIAC MANSION | T | D | D | | | 39 |
| MAUPITI ISLAND | T | D | P | | | 40 |
| MIDWINTER | T | D | P | | | 8 |
| MUSIC MASTER | T | P | P | | | 34 |
| NIGHT HUNTER | D | P | P | P | | 23 |
| NINJA SPIRIT | D | T | | T | | 17 |
| RANXEROX | T | P | | | | 13 |
| SPACE ACE | D | T | | | | 18 |
| STOS | T | | | | | 32 |
| SUPER PUFFY | D | T | | D | D | 20 |
| TELLER | T | | | | | 15 |
| TERRE ET CONQUERANTS | | | | T | | 45 |
| TIME SOLDIER | D | T | | | | 44 |
| TWINWORLD | D | T | P | P | | 22 |
| UNREAL | | T | | | | 9 |
| VENDETTA | P | P | | T | | 17 |
| WARHEAD | D | T | | | | 16 |


**T** : Testé dans ce numéro

**D** : Déjà sorti

**P** : Sortie prévue prochainement

# News

*Q8*

## THALAMUS

Les fous du volant, accrochez vos harnais, ça va fumer !
La Turbo Ford Sierra RS Cosworth 4x4 (ouf, y'en a plus ?), est entre vos mains.

Le jeu s'appelle **Q8**, et c'est une simulation de rallye très réaliste.
L'animation tourne à 50 images secondes (ça vous dit quelque chose ?) et vous allez affronter vos adversaires sur 3 circuits différents, de jour et de nuit.
Gare au public, qui déambule le long du parcours : ne causez pas de tragédie !
Tout est possible : reculer, faire demi-tour et rouler hors piste.
Trois niveaux de difficulté pour ce jeu qui décoiffe !
(ST, AMIGA, PC, CPC, C64).

## IMAGEWORKS

**Cadaver**, c'est le titre de la dernière réalisation des Bitmap Brothers (ouais, Speeball, Xenon II...).
Le meilleur des jeux de rôle sans la partie ennuyeuse !
Action, énigmes à résoudre, des arcades dingues.
Détective du Moyen Age, vous êtes confronté à un tueur. L'interaction est totale entre le joueur et les objets rencontrés.
Toutes les manipulations se font sous le contrôle du joystick.
Cadaver, du grand, du très grand jeu !
(ST, AMIGA, PC).

*Cadaver*

*Battle Master*

## MIRRORSOFT

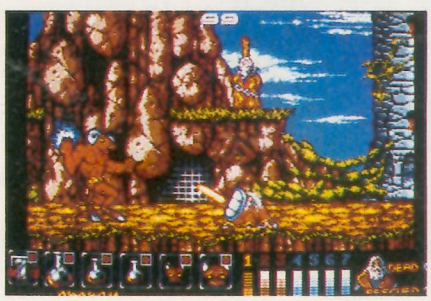
**A**venture, arcade, wargame ? Vous hésitez, je le sens !
Pourquoi pas un jeu qui présente tous les aspects à la fois ? Pas bête... C'est **Battle Master**, qui vous place dans un monde étrange peuplé de 4 races différents.

A la tête d'une armée, vous devrez récupérer les 4 pierres incrustées dans chacune des 4 couronnes des 4 rois.
Un produit dont la diversité séduira tous les publics.
(ST, AMIGA, PC).

## DINAMIC

**L**es forces du Mal dominent l'univers. Un véritable cauchemar dont seul un vaillant guerrier pourra venir à bout. Sa première tâche sera de traverser les frontières de la magie.
Alors, seulement, il pourra profaner les murs du palais des nues, la demeure satanique.
**Satan**, un jeu composé de 2 parties. En terminant la première, un code permet d'accéder à la seconde.
De nombreux ennemis, le principal étant le temps.
(ST, AMIGA, PC, CPC, C64).

*Satan*



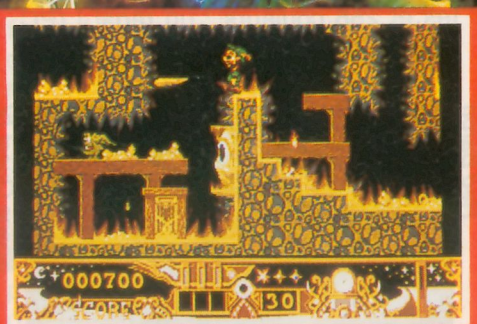
# TWINWORLD

Le meilleur jeu de tableau sur Amiga.
Superbe ! Un petit chef-d'œuvre.
Le graphisme est fantastique.
INTERET : 90 %
GENERATION 4

La légende d'un enfant-roi, aux graphismes dignes d'un dessin animé.
Micronews

A game created by Blue Byte

DISPONIBLE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE



Disponible sur ST, Amiga et maintenant sur Amstrad

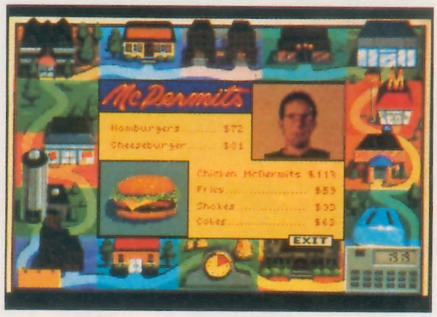
Photos d'écran sur Amiga

UBI SOFT
*Entertainment Software*

UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-Bois

# SIERRA

*Des nouveautés en cascade chez Sierra, et il y en aura pour tout le monde !*




*Keeping up with Jones*

## Keepping up with Jones

Un sujet brûlant de réalisme : face à vos partenaires de jeu, ou à l'ordinateur, vous luttez pour réussir dans la vie (en rencontrant les problèmes de tous les jours). A vous le bonheur, l'argent, le succès professionnel ! Une nouvelle expérience de jeu. (PC VGA 256 couleurs).

*Mixed-up Mother Goose*

## Mixed-up Mother Goose

Les poésies, les contes de la Mère l'Oie.
Les enfants peuvent y jouer seuls tellement ce jeu est bien conçu. Ils aideront la Maman Oie à retrouver les parties manquantes des rimes.

## Space Quest IV

Un nouvel épisode, hilare, de la saga des Space Quest. Le héros tente de regagner Xenon, sa planète natale. Face à lui des assassins prêts à tout. Avec lui, 2 personnages chargés de l'aider. (PC VGA 256 Couleurs).

## Heros Quest II

Le meilleur du jeu de rôle et de l'aventure enfin réunis. Le premier épisode s'est vendu à plus de 100000 exemplaires ! Un monde animé, des interactions entre les personnages et un système de combat très sophistiqué. (PC, ST, AMIGA).

## Red Baron

Héros de la première guerre mondiale, le Baron Rouge était un pilote hors-pair. Cette simulation de vol vous permet de revivre ses exploits avec, en prime, l'atmosphère qui, d'habitude, fait défaut. Graphismes sur base de digites et 256 couleurs : un régal ! (PC puis ST et AMIGA).

*Rise of the Dragon*

## Rise of the Dragon

Une enquête dangeureuse menée par un détective du 21ème siècle, vous.

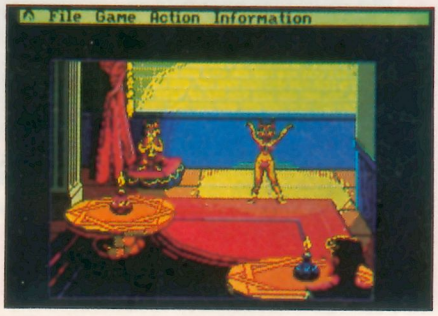
Environnement réaliste, interface ergonomique : un jeu interactif où les énigmes à résoudre sont nombreuses.

(PC 256 couleurs, ST, AMIGA).

*Heart of China*

## Heart of China

La Chine des années 30, celle de la Révolution, retracée en un jeu d'action et d'aventure.
A la recherche d'une jeune fille kidnappée, vous parcourez tout le pays. (PC 256 couleurs, ST, AMIGA).




*Heros Quest II*

*Red Baron*

*Space Quest IV*

# LUDO CLASS

## APPRENDRE EST UN JEU D'ENFANT

Une nouvelle collection de logiciels éducatifs mis au point par une équipe de pédagogues et de professionnels de l'enseignement. Ces programmes s'adressent à tous ceux qui souhaitent débuter ou parfaire leurs connaissances dans une discipline. Ludo class permet de faire de réels progrès à son rythme, chacun contrôle son propre devoir et découvre les réponses progressivement. Dans la plupart des programmes des jeux, des concours pour apprendre en s'amusant.

• *Géographie : l'Europe*

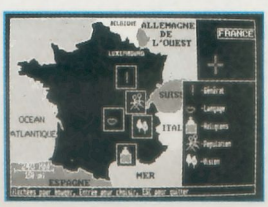
Un vaste programme qui permet de découvrir l'Europe tout en s'amusant. Pour tous les âges, ce logiciel aborde les différents aspects de la géographie (les villes, les fleuves, la population, les religions...) sous forme de jeux instructifs. Un programme indispensable qui complètera votre culture générale.

• *Anglais mots croisés*

Un excellent exercice pour réviser votre vocabulaire. Plusieurs niveaux vous permettront de parfaire vos connaissances en orthographe et en vocabulaire, en cas de difficulté vous aurez la possibilité d'appuyer sur une touche d'aide. Un programme très attractif particulièrement conseillé aux élèves du secondaire et aux adultes.

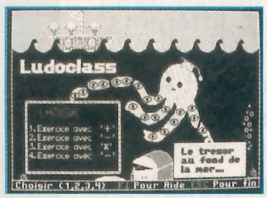
• *Encyclopédie illustrée : les animaux*

Deux parties constituent ce logiciel : ''familiarisation avec les animaux'' et ''jeux''. Dans la première partie ''les animaux domestiques'' et ''les animaux sauvages'', l'enfant doit identifier l'animal correspondant à son choix à l'aide d'un carré qu'il déplace. Dans la seconde partie, il trouvera 4 jeux différents : ''qui est qui ?'', ''qui est l'intrus ?'', ''identification'' et ''puzzle''. Un très bon logiciel d'éveil pour les 5/8 ans.




• *Basic facile*

Un programme qui s'adresse à tous ceux, petits et grands, qui souhaitent découvrir et utiliser le basic. Découvrez la programmation et apprenez à réaliser vous même vos premiers programmes. Des exercices vous permettent à chaque étape de vérifier la compréhension de la leçon. Deux niveaux dans ce cours : apprendre le basic et basic avancé.




• *Débuter en informatique*

Un programme indispensable aux utilisateurs d'ordinateurs. Des explications générales sur le moniteur, le clavier, les disquettes... ; une approche du Dos et du Dos avancé et bien d'autres exercices d'apprentissage vous permettront de combler vos lacunes.

• *Maths : ''La Pieuvre''*

Pour les 6/9 ans, une façon de faire des maths en s'amusant. Le choix des jeux couvre les 4 opérations avec 3 niveaux de difficulté par jeu.

• *Math : ''Le gorille et le voleur'' 8/14 ans.*

Ces 2 programmes ludiques vous permettront d'apprendre les 4 opérations (+, −, ×, :). Il vous faudra non seulement calculer juste mais aussi calculer vite (3 niveaux de difficulté). Un jeu qui plaira aux petits comme aux grands.

• *Maths 123 : 5/6 ans*

Une aide à l'éveil et à la compréhension. Des exercices d'identification, de logique et de rapidité. 4 programmes :
- apprendre les nombres
- comptage et séries
- addition
- soustraction.

Tous ces programmes sont basés sur des jeux. Un très bon logiciel pour les tous petits.

• *Maths 123 : 6/8 ans*

Des opérations et des petits problèmes à résoudre à travers 25 tableaux différents.
- une approche de la compréhension des ensembles
- découverte des signes >=<,
- les nombres égaux
- addition et soustraction des dizaines.

• *Maths 123 :*
• *9/11 ans*

- proprété des nombres
- fractions
- nombres/signes
- fractions décimales
- opération sur les fractions décimales
- calendrier de travail

• *Maths 123 : 10/12 ans*

- nombres jusqu'à 1000 addition soustraction
- nombres jusqu'à 1000 multiplication, division
- nombre jusqu'à 1 million
- Addition et soustraction de plusieurs chiffres
- multiplication et division de plusieurs chiffres
- calendrier de travail.

# MIDWINTER

Un nouveau concept de jeu, des heures de plaisir : Midwinter est vraiment un jeu merveilleux.

La grande catastrophe du deuxième millénaire avait bien été annoncée par tous ; personne n'y avait vraiment crû. Pourtant, en 2010 une météorite géante vint s'écraser sur la Terre la faisant sortir de son orbite.

Il s'ensuivit alors une grande activité volcanique qui fit évoluer très rapidement la face du monde. La neige et la glace commencèrent à envahir le monde, le niveau des eaux baissa et des milliards de personnes moururent de faim et de froid. C'est alors qu'un groupe de pionniers découvrit une île. Grâce à des trésors d'ingénuosité ils réussirent à développer une économie adaptée aux grands froids.

C'est ici que vous entrez en jeu. Vous vous appelez John Stark et vous êtes le chef de la milice, votre ennemi principal est le général Master qui tente de prendre le contrôle de toute l'île.

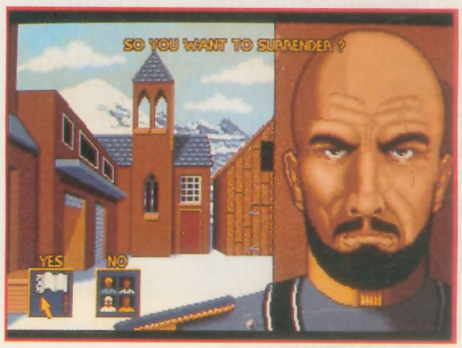
Attention son armée est très bien équipée et sa cruauté n'a pas d'égal.

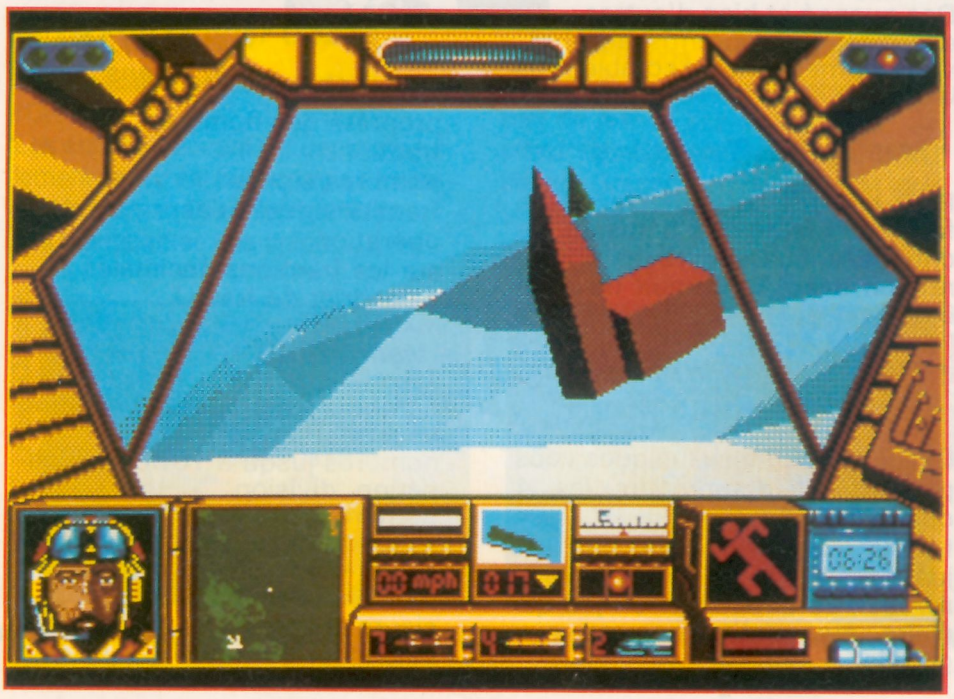
Vous devez tenter de rallier les 32 miliciens ou civils capables de vous aider dans votre action; vous ne pourrez les contacter par radio car l'ennemi brouille toutes les ondes.

Dans Midwinter vous aurez quatre modes de transport différents à votre disposition (ski, buggy des neiges, téléphérique et delta plane). Un conseil, laissez tomber les skis pour un autre mode de transport, ils sont trop lents et ne vous permettront pas de transporter suffisamment d'explosifs pour tout faire sauter. Pour vous habituer à toutes les situations Midwinter vous propose plusieurs niveaux de difficulté.

Attention, ménagez les susceptibilités de chacun, beaucoup de personnages ont mauvais caractère et pourraient refuser de vous aider.

Plus vous recruterez de personnes, plus vous pourrez effectuer d'actions. N'hésitez pas à faire sauter les installations ennemies, cela ralentira leur progression et vous laissera plus de temps pour convaincre des personnes de vous suivre.



Midwinter invente un nouveau concept de jeu, jamais territoire n'avait été aussi grand et jeu aussi bien réalisé.

Il vous promet des heures de plaisir.

*RAINBIRD ST/AMIGA*

# UNREAL

Une bien belle légende, en effet, que celle de Unreal, où les forces du Bien affrontent celles du Mal. Des décors splendides pour ce jeu à vous couper le souffle.

Tout a commencé par la création d'univers de manière incontrôlée, le genre d'accident qui ne pouvait arriver et qui, finalement a eu des conséquences que le créateur n'attendait pas ! Fragor, porteur d'oeufs de vie et des éléments indispensables à sa création survole une planète, but d'un long voyage : Unreal. C'est alors qu'une boule de feu le percute, bouleversant l'ordre logique des éléments de vie. C'est ainsi que ce qui devait être un paradis s'est transformé en enfer. Seul un oeuf échappe à ce chaos et tombe dans une vallée, loin de tout, et ignorée des Polymorphes, ces êtres dominant l'enfer. De cet oeuf sont nés des barbares, paisibles, dont Isolde et le héros font partie. Au cours d'une promenade, Isolde disparait, enlevée par un Polymorphe qui, par hasard, avait découvert la paisible vallée. Seul témoin de la scène, le Dragon de Cuivre, celui qui va devenir ton compagnon. Le bruit parvient à tes oreilles que Dracus, le chef des Polymorphes, veut épouser Isolde. C'est en chevauchant le Dragon volant que tu vas l'en empêcher, armé d'une épée aux pouvoirs magiques.

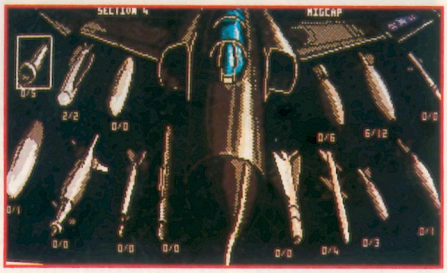
Le monde d'Unreal est terriblement beau. Les concepteurs du jeu nous offrent ici des décors presque irréels, tout en couleurs et nuances. Les animations sont époustouflantes : certaines scènes en 3D tiennent pratiquement du cinéma tant les images bougent rapidement... Il ne sera pas facile de parvenir au bout du voyage mais on recommencera avec plaisir, encore et encore, rien que pour la froide beauté des images de ce monde irréel. Unreal... Offrez vous ce rêve !

UBI SOFT
AVENTURE/ACTION

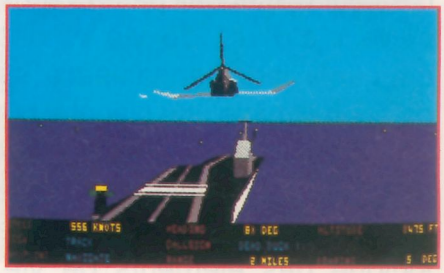
# FLIGHT OF THE INTRUDER

Le jeu est tiré d'un best-seller, écrit par Stephen Coonts, ancien pilote de la Navy. Il nous entraîne vers un nouveau concept de jeu stratégique.

Les Américains, au plus fort de leur enlisement au Vietnam, font appel aux techniques de la guerre aérienne moderne. Le A-6 Intruder, chasseur-bombardier embarqué, se trouve mêlé à un conflit au cours duquel les pilotes devront affronter les redoutables SAM. Comment échapper aux missiles, comment tromper la vigilance des intercepteurs ennemis, les MIG, engagés dans le même combat, et porter un coup final à l'objectif. A bord d'un F-4 Phamtom ou d'un A-6 Intruder, ou en tant qu'officier contrôlant la mission, vous allez faire preuve de stratégie et d'adresse. Fait nouveau, les avions alliés s'épaulent et cela n'est pas pour déplaire au joueur, qui découvrira toute la puissance de cette possibilité. Interaction, stratégie, mais aussi un grand réalisme et une technique de programmation sans faille, font de ce jeu la digne succession du bouquin. Si vous avez dévoré le livre, préparez vous à passer des nuits blanches sur le soft.



**SPECTRUM HOLOBYTE**
**SIMULATION/STRATEGIE**

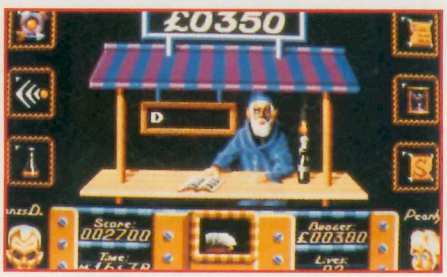


# FLIMBO'S QUEST

Pearly, la jolie Pearly a disparu ! C'est l'œuvre d'un professeur fou et Flimbo part à sa recherche. Un vrai dessin animé !

Quand les professeurs mettent leur science au profit du mal, cela devient dangereux, surtout s'ils sont frappés de folie. Pauvre Pearly, l'amie de Flimbo. Elle a été enlevée par un savant fou. Il pense prélever la jeunesse de Pearly, lui qui, au terme d'une expérience ratée, est en train de vieillir à un rythme infernal. Comment, sauver Pearly ? Flimbo, le cœur brisé, part à sa recherche, affrontant les innombrables créatures mutantes fabriquées par le sinistre professeur. Le temps s'écoule vite, beaucoup trop vite. Flimbo réussira-t-il à rassembler tous les éléments, les mots de passe, qui le conduiront jusqu'à la cachette de Pearly ? Son sort est entre vos mains ! Voici un nouveau jeu de plate-formes extrêmement séduisant. Personnage sympathique, sprites et animations nombreuses, paysages colorés : tous les ingrédients sont réunis pour faire de Flimbo's Quest un jeu très attrayant.

Vite, précipitez-vous pour aider Flimbo à parcourir les 7 niveaux et à trouver le château où se cache le professeur, geôlier de Pearly.

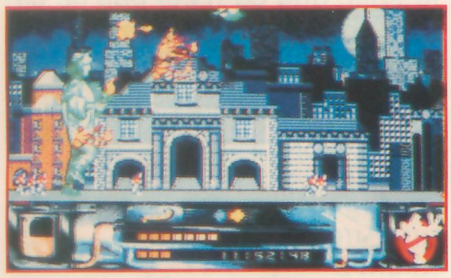



**SYSTEM 3**
**ARCADE/AVENTURE**

# GHOSTBUSTERS II

Ils sont revenus ! Les célèbres chasseurs de fantômes sont à nouveau réunis pour d'autres aventures, toujours plus périlleuses...

New-York, des faits surnaturels dans les rues de la ville. Une équipe de 4 types, qui n'ont pas froid aux yeux, en vient vite à bout : des fantômes, tout simplement, qui avaient décidé de semer la panique. Depuis, le calme est revenu, jusqu'à ce jour où... L'aventure commence lorsque le buggy dans lequel se trouve Oscar, le bébé de Danna, est pris de mystérieux mouvements ! Les fantômes seraient-ils de retour ? Sans plus attendre, l'équipe des Ghostbusters est à pied d'oeuvre : il n'est pas question de les laisser à nouveau semer la pagaille dans New-York. L'action commence au bas d'un puits, dans lequel il faut descendre en rappel, pour récolter quelques échantillons de «slime». Evidemment, les ectoplasmes ne l'entendent pas ainsi et gênent votre descente. Ensuite, c'est à la Statue de la Liberté qu'ils s'en prennent. Bref, de l'action à tout les niveaux de ce jeu, jusqu'à la récupération du petit Oscar, dans la troisième partie. Réalisation colorée, et suffisamment de difficulté pour tenir en haleine ceux qui sont nés avec un joystick entre les doigts.



**ACTIVISION**
**ARCADE**

## RESULTATS DU CONCOURS HARD DRIVIN'

*PASSE DANS LE MICROWORLD N° 8*

**1er PRIX :**
1 walkman laser
1 T-shirt Microworld

**GUIMOT Emmanuel**
**St-Martin**
**24460 AGOMAC**

**2ème PRIX :**
1 voiture télécommandée
1 T-shirt Microworld

**GERALD Benoît**
**4, route d'Annéot**
**89200 AVALLON**

**3ème PRIX :**
1 voiture télécommandée
1 T-shirt Microworld

**ROCHAS Brice**
**13, avenue de Fontrreyne**
**05000 GAP**

Ces dix autres ont gagné un T-shirt Microworld, des stylos et des badges.

• **MELIHI Ouahib** – 56 bis, avenue de la Gloire – 31500 TOULOUSE • **LEROY** – 10, impasse Buffon – 77200 GRETZ ARMAINVILLIER • **REY Françoise** – Chemin de la Bastide – 07400 ST MARTIN SUR LAVEZON • **RAMDANI Eric** – 7, rue Paul Eluard – 78210 ST CYR L'ECOLE • **BOUQUIE Nicolas** – Le Flaubert Bat A2 – 1066, chemin Rabiac Estagnol – 06600 ANTIBES • **RIEHN Dominique** – 44, rue de l'Espérance – 67400 ILLKINCH • **CONBAD Yves** – 10, rue de la Verdure – 66400 RIEDISHEIM • **MOCAER** – 169, rue des Landes – 78400 CHATOU • **DECHELETTE Cyril** – 5, Chemin des Champs Fusils – 01630 ST GENIS POUILLY • **MAYEN Sébastien** – 13, rue Neil Amstrong – 76120 LE GRAND QUEVILLY

**LES BONNES REPONSES AUX QUESTIONS**

1ère question : Quel est le nom du dernier champion du monde de Formule 1 ?
*réponse : Alain PROST*

2ème question : Nommez 2 villes où se déroule le grand prix de Formule 1.
*réponse : Hockenheim et Monza (mais aussi Adelaïde, Riode Janeiro, Phœnix,...)*

Question subsidiaire : Combien de voitures pouvez-vous voir à l'arrière de la boîte Hard Drivin ?
*réponse : 4*

# A.M.C.

Derrière ce sigle se cache l'Astro Marine Corps, l'unité spéciale dont tu fais partie. C'est aussi le prétexte à un excellent jeu d'arcade, à la sauce Dinamic, gage de qualité.

Que se passe-t-il encore ? Cette bande de criminels, résolus à investir notre galaxie, progresse dangereusement. Ce matin, tu as reçu ton ordre de mission, sur

lequel il est fait état de tes exploits passés. Après tout, n'es-tu pas le meilleur élément de l'Astro Marine Corps ? Te voilà placé en état d'hibernation pour un voyage vers les frontières de notre galaxie. Tu disposeras de 9 armes pour accomplir ta mission en 2 parties. Attention aux créatures que tu rencontreras et surtout, fais gaffe où tu mets les pieds ! Le scénario est posé : le jeu d'arcade est, comme c'est souvent le cas chez Dinamic, en 2 parties séparées par un code d'accès. C'est très bien réalisé, graphismes colorés et animations de qualité, et difficile. Mais, je sais, que ce n'est pas ce critère qui va vous arrêter, au contraire !

On aime l'action quand on lit Micro World !

**DINAMIC**
**ARCADE**

# AFTER THE WAR

Après une guerre nucléaire, comment survivre ? Restes de radioactivité, mutants agressifs : un lieu malsain qu'il vaut mieux quitter, mais comment ? En jouant des poings, d'abord !

La seconde décennie du 21ème siècle se termine par une guerre nucléaire. Dans New York totalement anéantie, vous cherchez votre salut. Manhattan est infes-

tée de rats mutants, de loups, de robots fous. Dans le labo d'un savant, fou lui aussi, vous savez qu'il existe un engin capable de vous propulser hors de ces lieux. Le plus difficile, c'est d'arriver jusque là : les rues sont mal fréquentées, le métro est un coupe-gorge... Heureusement, vos poings d'acier et votre agilité vont vous tirer d'affaire ! Parvenu au second niveau, une mitrailleuse vous aidera à nettoyer le terrain. Rien d'original dans le scénario de ce jeu d'arcade qui brille particulièrement par la qualité de sa réalisation (graphique et sonore) et sa difficulté : on prend un plaisir fou à tabasser tout ce qui passe.

Un jeu qui défoule et dont on ne se lassera pas rapidement.

**DINAMIC**
**ARCADE**

# RANXEROX

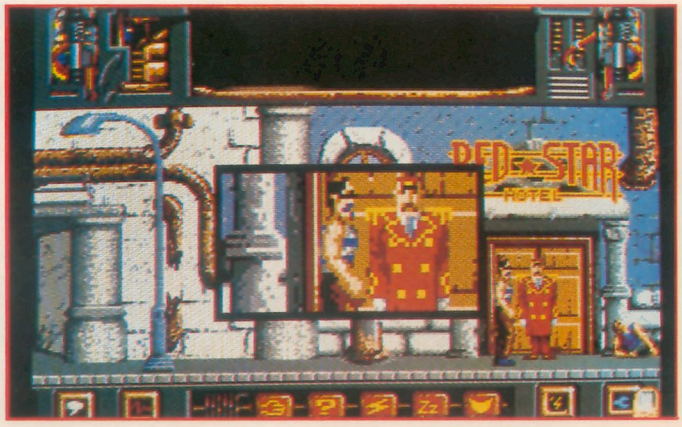
Le héros de bande dessinée passe à l'écran. Ranxerox, ce bioman dégénéré, fabriqué avec des morceaux de photocopieurs, nous fait vivre une aventure de fin du XXème siècle.

Ranx, produit dégénéré dans un univers dégénéré, en crise, qui plus est ! Les savants ont appris à maîtriser les grandes épidémies de cette terre : peste porcine et autre maladie «des vaches folles» ne sont plus qu'un mauvais souvenir. Un autre fléau, totalement inconnu jusqu'à ce jour s'abat sur la Terre : la psychopeste, venue de l'espace on ne sait trop comment. Et elle atteint tout le monde, grands et petits, le Pape comme le Président des Etats-Unis. Du reste, ce dernier est au plus mal.

Le père de Lubna, celle qui fait disjoncter les neurones électroniques de Ranx (ou battre son coeur artificiel) a conçu un vaccin, le X03 mais voilà, les Yakusas ont juré de ne pas lui faciliter la tâche et Ranx va devoir les affronter. Apportera-t-il à temps le vaccin aux USA ? Retrouvera-t-il Lubna ? La réponse est dans vos mains, par joystick interposé.

Ranxerox est une aventure-action entièrement guidée au joystick et par icônes. Un «menu» apparait au bas de l'écran, sur lequel se promène un doigt désignant les actions que vous pouvez faire. Lors d'une rencontre, une vignette s'affiche en gros plan sur l'écran, montrent les 2 protagonistes. Le dialogue s'établit en haut de l'écran. La partie peut être sauvegardée en cours. Rues de Rome, métro, aéroport, Ranx va affronter un paquet d'ennemis, rencontrer des gens avec qui il pourra dialoguer ou... Non, je vous laisse découvrir ce qu'il peut faire avec les dames s'il a du blé... Trouver de l'argent, récupérer des armes, «enquêter» pour se faire refiler des tuyaux : l'aventure vous appartient mais surtout, l'action qui fera le succès de Ranx.

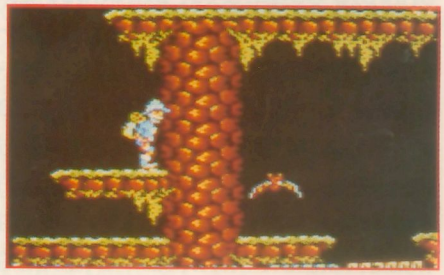
**UBI SOFT**
**AVENTURE/ACTION**

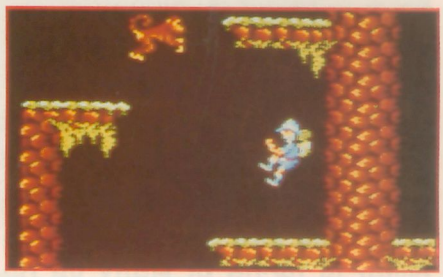


# LIVINGSTONE II

On n'a toujours pas retrouvé le Dr Livingstone. Malgré tous les efforts de Morton Stanley, Livingstone est toujours en Afrique. Cette seconde mission sera-t-elle la bonne ?

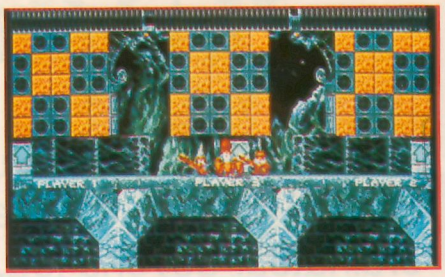
Le temps passe vite... Trois ans déjà que le célèbre explorateur Henri Morton Stanley, parti à la recherche du non moins célèbre Dr Livingstone, disparu quelque part en Afrique, est revenu au pays les mains vides. Pourtant, HMS ne désarme pas... Il est persuadé que Livingstone est en vie et, coûte que coûte, il le retrouvera. L'hypothèse la plus probable est celle de sa capture par les Ujiji, qui vivent à quelques 750 miles du Zambèse, ce fleuve long de près de 2700 kilomètres, parsemé de rapides et de chutes (merci Micro World pour le cours de géo !).
C'est décidé, HMS fait sa malle (ce que vous verrez dans le générique d'intro) et part pour l'Afrique en emportant avec lui un boomerang, un fouet, des grenades et une perche (à l'université, il était champion de saut à la perche). Lui qui, pourtant, connaît bien les pièges de l'Afrique, n'est pas rassuré mais ce n'est pas une poule mouillée et, comme le jeu est difficile, vous allez prouver que, vous aussi, n'avez rien de commun avec ce gallinacé.
Quand le joueur aborde le jeu, il est doté de 10 vies : il en aura bien besoin. Au cours des différents tableaux, il faudra affronter autruches, singes, crocos (qui ne travaillent pas pour Amstrad), pieuvres, hippopotames et divers pièges. Tout se joue au joystick et au clavier (pour sélectionner les différentes armes, ce qui est le plus difficile dans le feu de l'action). Il faut être très précis dans les mouvements et les timings si on veut avoir une chance de réussir la mission. Heureusement, en cas d'échec, on aura toujours pu admirer l'excellente réalisation technique du soft.





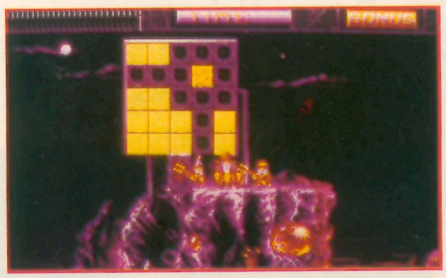
OPERA SOFT
ARCADE

# THE TELLER



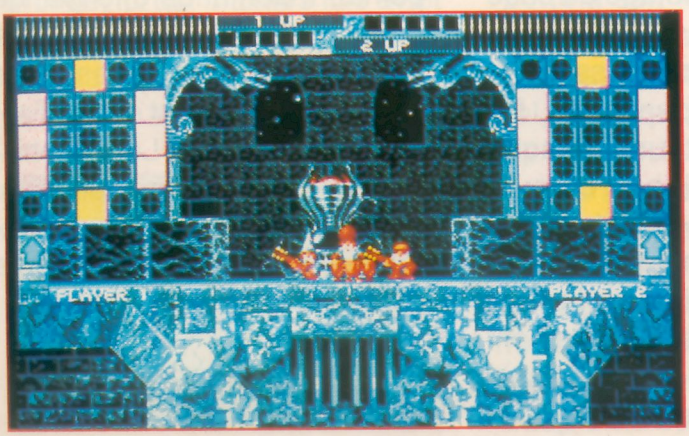
Un jeu de réflexion qui va en faire baver plus d'un ! Votre but : augmenter le capital de pièces d'or pour accéder à l'épreuve suprême : le lozu. Simple prétexte à mettre votre mémoire en ébullition !

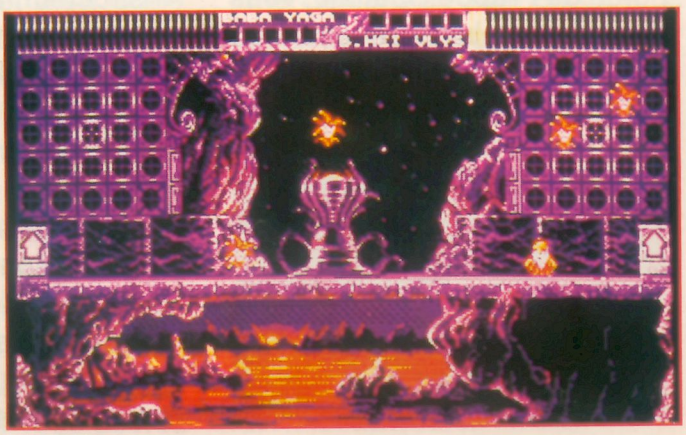
Si vous préférez les jeux où l'on passe son temps à tirer sur tout ce qui bouge, laissez tomber ! Avec The Teller, il faudra prouver que votre mémoire n'est pas un vulgaire souvenir du passé ! Préparez vous à manger du poisson ou à dévaliser le rayon «phosphore» de votre pharmacien préféré. Ah ! J'oubliais, il faut également un peu de rapidité, le but du jeu étant de reconstituer, le plus vite possible, une forme géométrique composée par des éléments disposés sur une grille. Si vous réussissez, vous accédez au niveau suivant. Pigé ? Oui, évidemment, d'un niveau à l'autre, çà se corse ! Tout a commencé quand le Grand Prêtre vous a invité sur l'île de Vardkar, haut lieu de rencontre séculaire des magiciens les plus prestigieux. A l'issue des préliminaires, l'épreuve finale attend le vainqueur. Rapidité, agilité, intelligence et mémoire sont indispensables. Un petit sorcier est là pour vous aider. Il récupère les pièces qui tombent du ciel et les pose là où vous le guidez. Une gomme permet d'effacer les pièces mal placées. De même, un copieur permet de recopier une même pièce à divers emplacements. Il existe aussi un joker qui, comme son nom l'indique, remplacera toute autre pièce. On peut jouer seul, ou à 2 joueurs, dans un tournoi avec des options très variées, avec 4 niveaux de difficulté. Initiative intéressante, un second joystick peut être branché et dans ce cas, un 3ème joueur disposera du clavier. Les parieurs apprendront à prendre des risques s'appuyant sur la fiabilité de leur mémoire. On peut même entrer en contact avec



Dieu si l'on dispose d'assez de pièces d'or ! Dans ce cas, il vous viendra en aide en donnant quelques tuyaux sur l'épreuve finale. Bref, un jeu original, séduisant par son concept, pourtant très simple, et par sa réalisation bien sympathique : animations, musiques, bruitages et sons digitalisés. C'est magique, quoi !

**UBI SOFT**
**REFLEXION**

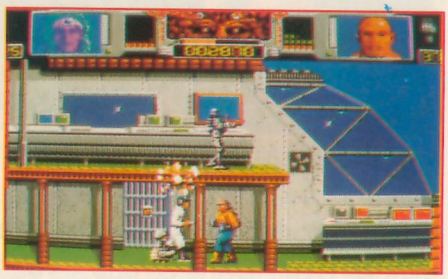


# HAMMERFIST

Défoulez vous en utilisant le pouvoir de 2 personnages holographiques, échappés d'un ordinateur devenu fou, et décidés à tout détruire.

En ces temps avancés du 21ème siècle (on est en 2215), la technique holographique est parfaitement maîtrisée. Le «Maître» du Centre Holographique ordonne aux personnages qu'il conçoit toutes sortes de meurtres et assassinats politiques. Le puissant ordinateur qui gère tout cela vient de tomber en panne et laisse échapper Metalisis et Hammerfist dans une mission imprévue : détruire le Centre ! Vous allez donc diriger l'un ou l'autre des personnages en utilisant leurs caractéristiques : l'une est agile, l'autre est fort. Le choix de la bonne arme au bon moment est capital. Dans chaque salle, vous devrez anéantir les robots envoyés par le Maître pour vous contrer et désamorcer le système informatique qui protège l'accès à la salle suivante. Chaque extra-terrestre vaincu libère de l'énergie ou des armements supplémentaires. Attention ! Certaines de ces «bulles» peuvent être néfastes si elles sont mal utilisées.



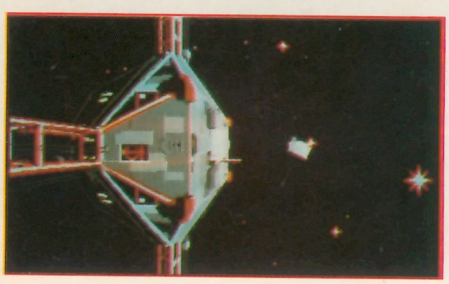
Très coloré sur ST et AMIGA, Hammerfist est un jeu qui défoule sans limites.

**ACTIVISION**
**ARCADE**

# WARHEAD

Préparez vous à défendre la Terre, aux commandes du FOE-57, un vaisseau spatial de technologie très avancée. Une aventure simulation en 40 étapes.

La Terre est, une fois encore, en danger. Jeune pilote de la Force de Frappe Spatiale, vous avez rejoint la base avancée «Solbase» en orbite autour de la Terre. Là, aux commandes du FOE-57, vous devrez assimiler rapidement les leçons de votre instructeur. Du pilotage de base à l'interception de vaisseaux ennemis, elles sont aussi nombreuses qu'indispensables. En effet, on prévoit une attaque imminente d'Aliens, ceux-là même qui, en 2045, ont anéanti des millions d'individus. Associés par télépathie à leur reine, ils sont agressifs et extrêmement dangereux. Lors d'une de vos nombreuses missions, vous les rencontrerez certainement... Le pilotage du FOE-57 est assez pointu. Il demande une grande maîtrise de soi. Les premières manoeuvres auxquelles vous vous exercerez sont celles d'approche de la base. Les graphismes en 3D et les bruitages sont d'un réalisme étonnant. Préparez vous à rester devant votre écran !



**ACTIVISION**
**AVENTURE SPATIALE**

# NINJA SPIRIT

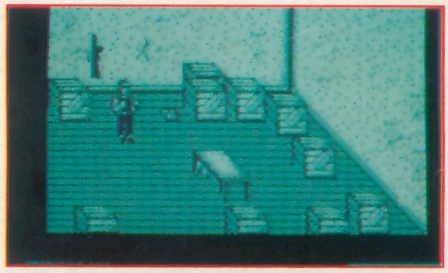
Préparez vous à vivre des instants difficiles ! Ce jeu va mettre à cran plus d'un amateur d'arcade par sa difficulté.

A la fois mystérieux, magique et redoutable, le monde des ninjas s'ouvre à nouveau à vous. C'est dans l'esprit, réincarné sous la forme d'un ninja, de Tsukikage, le loup blanc, que vous allez combattre le Démon.

Guerriers ninjas, samouraïs, hommes-volants, loups, mousquetaires seront vos ennemis. Comme si tout cela n'était pas suffisant, le paysage lui-même vous est hostile avec des chemins dangereux, des cavernes, des rochers aussi meurtriers que vos redoutables adversaires. Le parcours sera long avant d'atteindre le Démon ! Pour vous battre, vous avez amené vos 4 armes favorites : en expert, vous sélectionnez celle qui s'avère la plus efficace à un instant donné. Des esprits supplémentaires, laissés par vos ennemis anéantis, vous apporteront davantage de puissance si vous les ramassez. Les commandes se font au moyen du joystick et du clavier (pour changer d'arme) et le niveau de difficulté (dû à la rapidité et la précision des adversaires) va ravir les plus exigeants. Ninja Spirit, une adaptation du jeu de IREM, qui amène l'arcade dans votre chambre.

**ACTIVISION**
**ARCADE**

# VENDETTA



Un jeu qui est une course contre la montre, un réseau de terroristes à anéantir, une vengeance personnelle à assouvir : l'action est au menu de Vendetta.

Pour l'ancien de Saigon, lui qui était adulé des hommes de son groupe, lui qui maintes fois avait fait preuve de bravoure, l'occasion se présentait à nouveau de retourner au combat : pas le même combat, pas les mêmes armes. L'amour et l'affection qu'il porte à son frère et à sa jeune nièce sont les moteurs de sa motivation. La haine d'un général, avec qui il entame un bras de fer aussi. Les terroristes ont enlevé le père et la fille afin d'entrer en possession d'une formule secrète qui leur assurerait le contrôle d'un dispositif de défense militaire. Au rendez-vous du jeu, l'action, mais aussi beaucoup d'indices que vous devrez relever afin de suivre la piste des terroristes. Cette piste commence dans un bâtiment où vous trouverez de quoi vous équiper et «armer» la splendide F40 qui attend à l'extérieur. Echauffez vos muscles et n'hésitez pas à vous défouler ! Fouillez tout, caisses et tiroirs et surtout, évitez les flics car ils ne vous aiment pas ! L'action est à la hauteur des animations du jeu.

**ACTIVISION**
**AVENTURE/ACTION**

# DRAGON'S LAIR

La sortie de ce jeu, sur Amiga d'abord, a constitué un événement : ce must des salles d'arcades mettait le dessin animé à portée des micros.

C'est Don Bluth's, un transfuge de l'équipe de Walt Disney qui nous offre ces images. Le thème, d'abord.
La jolie princesse Daphné (avez-vous remarqué comme les princesses sont toujours jolies dans les histoires ?) a été enlevée par un méchant dragon (avez-vous remarqué comme... non !), Singe, qui vit dans un château retiré.

Le héros (avez-vous remarqué que ce rôle vous incombe toujours ?) doit aller la récupérer bravant les monstres, se jouant des obstacles, flairant le poison. Et il n'a que trois vies, le héros... Pas facile !

Le jeu est basé sur des séquences d'actions à accomplir, à partir du clavier ou du joystick, dans un certain ordre, en respectant un timing très serré (ce qui fait sa difficulté).
Les images sont splendides et bougent comme celles d'un dessin animé : une véritable démo des possibilités techniques d'une machine !

**VISIONARY DESIGN**
**ARCADE**

# SPACE ACE

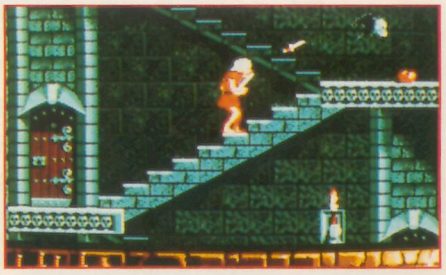
Après Dragon's Lair, Don Bluth récidive avec Space Ace. Pouvait-on imaginer une telle qualité de graphismes et d'animations sur un micro ? Certes non ! Et pourtant...

Dans cette histoire, le méchant (il en faut toujours un) s'appelle Borf. Il dispose d'une arme redoutable, capable de transformer tous les habitants d'une planète en enfants (avouez que, dans l'absolu, on serait moins emmerdés si on était tous des gamins). C'est la Terre qu'il vise, Borf, et c'est vous, Space Ace, qui allez, aidé de la belle Kimberly, tenter de sauver notre planète. Une tâche qui va vous occuper pendant 33 scènes où l'action est toujours au rendez-vous.
Même principe que Dragon's Lair : le joueur doit respecter un timing très serré pour exécuter une série d'actions, commandées à partir du clavier ou du joystick. Graphiquement, c'est excellent et on ne voit pas comment faire mieux ! Côté ludique, on appréciera grandement la possibilité de sauvegarder la partie entre 2 scènes. En cas d'échec, on recommencera à cet endroit... Concentrez vous et sus à Borf !

**READYSOFT**
**ARCADE**

# SIR FRED

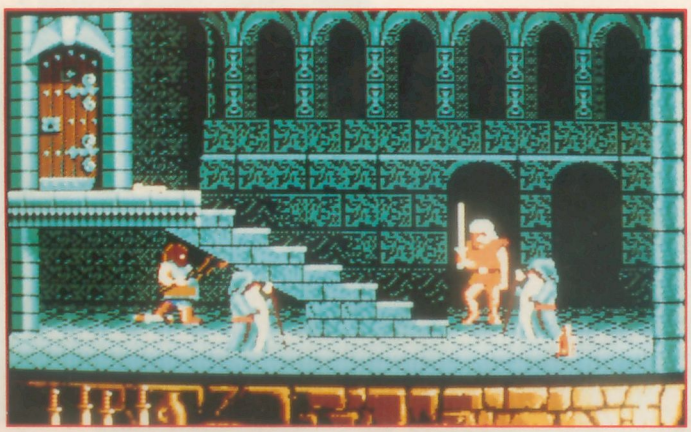
C'est triste ce qui est arrivé à Fred !
Un nain hystérique et plein de haine, Ultimor, a transformé le beau jeune homme qu'il était en gnome vulnérable.
Ça se passe au Moyen-Age et c'est haut en couleurs et plein d'autres qualités.

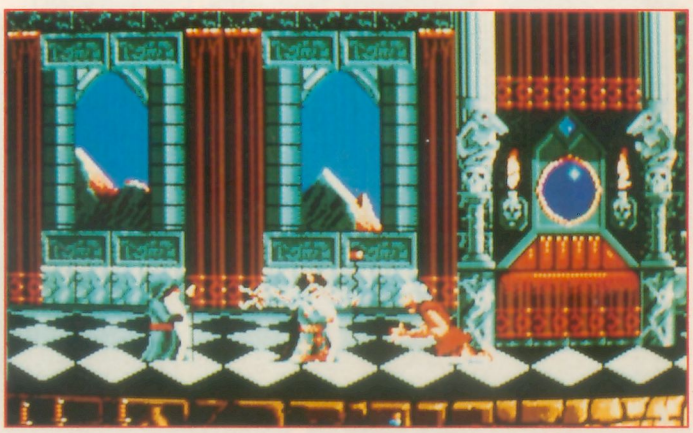


Quelle vengeance ! Amer de voir le beau Fred, un jeune et fier chevalier (çà y est, on est en plein conte de fées) réussir partout où lui échouait (en particulier avec une gente et belle dame), Ultimor lui lance un sort qui le transforme illico en un être haut comme trois pommes à genoux. Aïe, la belle dame ne le regarde plus du même oeil ! Pour retrouver son amour, et sa taille initiale, Fred se lance à la poursuite d'Ultimor... Bien entendu, ce dernier ne se laisse pas faire et envoie ses troupes, afin de freiner les ardeurs du chevalier miniature. Les nains, gnomes, araignées, oiseaux et autres chauve-souris deviennent de redoutables adversaires. Qu'importe, Fred est guidé par sa soif de vengeance et pénétrera dans des lieux où le danger l'attend équipé de sa seule épée et de quelques dagues. Il ramassera des potions qui, au moment voulu, lui donneront de l'énergie ou des vies supplémentaires. Des clés, indispensables à sa progression sont disséminées dans le décor et, s'il est facile de les trouver à l'extérieur, dans la forêt, il n'en est pas de même dans les grottes ou dans le château.

Fred est un jeu d'action où l'aventure a sa place en ce sens que le joueur devra parfois réfléchir pour aplanir les difficultés qui l'attendent le long d'une cinquantaine de décors. Les graphismes ont été travaillés avec soin et les animations sont splendides : on n'est pas loin du dessin animé. Autre difficulté, le jeu se déroule sur trois plans différents et il faut un peu d'habitude pour se diriger, prendre un escalier, attaquer ou éviter un adversaire. Enfin, les programmeurs nous offrent en prime les réactions animées de Fred après un choc... Un jeu irrésistible !

**UBI SOFT**
**ARCADE/AVENTURE**





# SUPER PUFFY

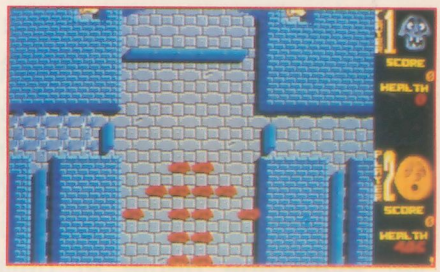
Des jeux d'arcade sympa, qui font l'unanimité, il n'y en a pas beaucoup. Puffy est de ceux là... Et il conviendra à tout le monde.

Faudrait d'abord commencer par le commencement. Connaissez-vous Puffy et sa copine, Puffyn ? Non ? Dommage ! Ils sont ronds comme des citrons (ils en ont également la couleur) et attachants de sympathie. Bon c'est vrai, ils n'ont pas de pattes et se déplacent en rebondissant comme de grosses balles molles. Pourtant, on a bien envie de les aider ! Ils évoluent dans des labyrinthes, immenses, bourrés de pièges, infestés d'ignobles créatures ou objets dont le seul but est de les empêcher d'arriver vivants jusqu'à la sortie. Heureusement, Puffy et Puffyn sont malins (normal, c'est vous qui décidez pour eux) et ils vont se faufiler là-dedans à la recherche de nourriture et de clés leur ouvrant les portes vers le niveau suivant.

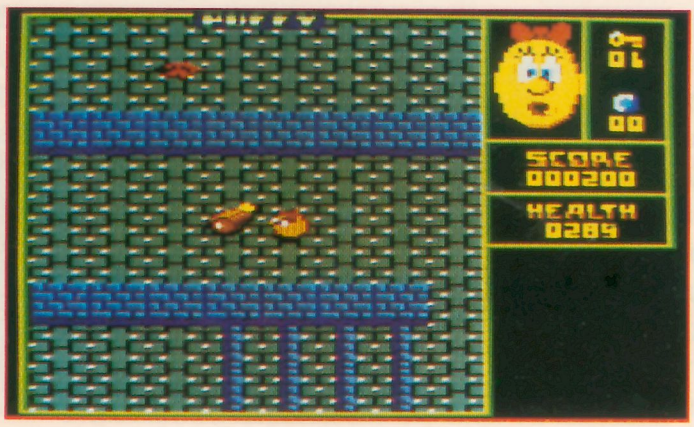
Dans ce jeu d'arcade assez classique, où le temps est compté, l'audace et l'habileté priment.

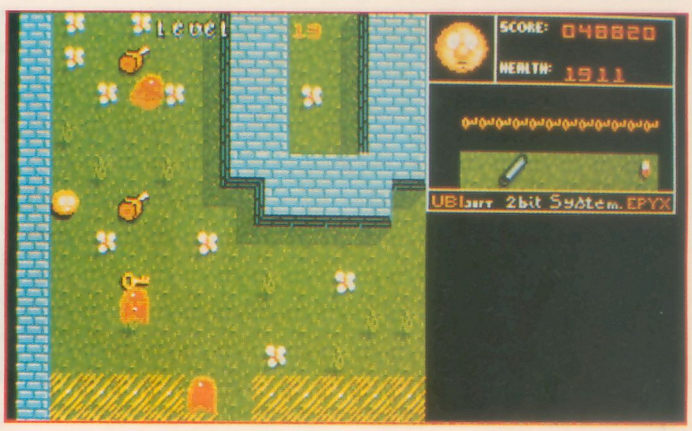
Au début, le joueur choisira entre Puffy, plus lent à se déplacer mais plus fort face aux ennemis, et Puffyn (vous la reconnaîtrez, elle a un petit noeud rouge sur la tête ) qui, elle, est plus rapide et profite plus longtemps de l'effet des potions qu'elle ingurgite. Les niveaux se succèdent, avec des difficultés sans cesse grandissantes. De nouveaux monstres apparaissent et le joueur devra découvrir le moyen de les vaincre (ou de les éviter).

Techniquement, Super Puffy est une réussite. Bruitages, animations rapides, tableaux colorés, et un aspect ludique prononcé dû à une approche très facile (pas besoin de comprendre : on prend le joystick et on joue !). Enfin, sur la version Amiga, 2 joueurs peuvent s'éclater ensemble : une excellente raison, s'il en fallait une dernière, pour se jeter dans le monde de Puffy !



UBI SOFT
ARCADE



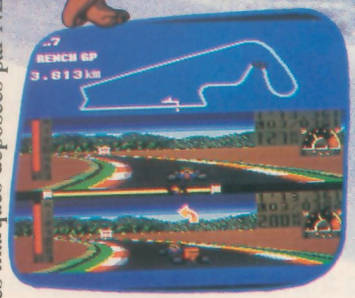
# L'ETE SERA NEC!!

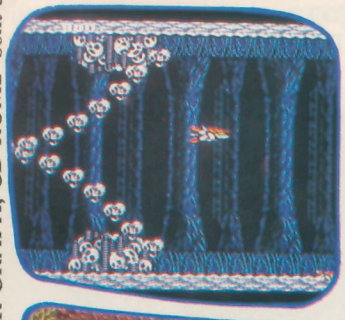
GRAND CONCOURS
GAGNEZ UNE
*SUPER GRAFX*
PAR SEMAINE
EN JOUANT CHEZ
VOTRE REVENDEUR!
DU 1ER JUILLET AU 26 AOUT

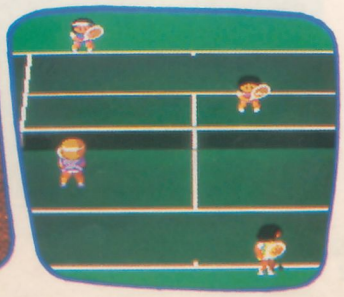
.SUPER GRAFX
2490 Frs TTC*

.CD ROM 2
3990 Frs TTC*

.CORE GRAFX
1490 Frs TTC*







*BULLETIN DE PARTICIPATION*
*DISPONIBLE CHEZ TOUS LES*
*REVENDEURS DE LA GAMME NEC.*
*POUR CONNAITRE LE MAGASIN*
*LE PLUS PROCHE DE CHEZ*
*VOUS CONTACTEZ NOTRE*
*HOT LINE* ***SODIPENG***
*AU 99.08.95.72*

*Prix publics conseillés

Distributeur: SODIPENG SARL Revendeurs: contactez le 99.08.89.41

CORE GRAFX, SUPER GRAFX, CD ROM2 sont des marques déposées par NEC.

# TWINWORLD

Et qu'y-a-t-il derrière ce double monde ? Un jeu de plates-formes, plein d'astuces et de pièges, réalisé avec le plus grand soin, qui devrait satisfaire les chevronnés comme les débutants.

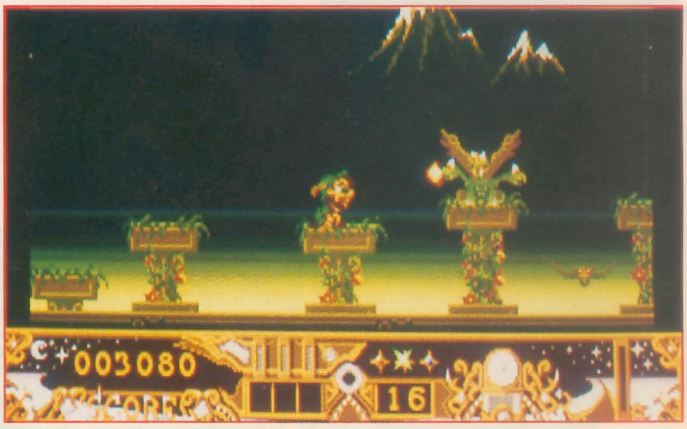
La Gasparie n'est pas le dernier voyage à la mode, proposé par un tour opérateur. Non, pour aller en Gasparie, il faut le vouloir, car c'est un endroit bien dissimulé où se passent d'étranges choses et tu es le seul à le savoir puisque, descendant d'une grande famille, tu en es aussi le dernier survivant. Maldur, ce druide maléfique, a exercé ses pouvoirs et tu ne pourras les anéantir qu'après avoir retrouvé les 23 morceaux qui composent l'amulette salvatrice. Il est loin le temps où les Gaspards vivaient en paix, mais il ne tient qu'à toi, petit elfe, que ne reviennent les jours heureux.

Auparavant, tu vas devoir parcourir les 23 niveaux qui te permettront de reconstituer l'amulette. Chaque morceau retrouvé t'ouvrira la porte vers l'étape suivante. Lors de chacune d'entre elles tu ramasseras des joyaux et les bonus laissés par les ennemis (parfois très agressifs) détruits. Des clés te seront précieuses, au même titre que les trois «armes» (en fait, des sortilèges) que tu emportes. Certains passages, plus difficiles, exigeront de toi beaucoup de précision et un peu de perspicacité et tu auras à déjouer de nombreux pièges. Aurais-tu pensé à taper du pied pour ouvrir une trappe, à creuser le sol pour découvrir de précieux joyaux ? Enfin, tous les 4 tableaux, tu trouveras un niveau de «bonus».

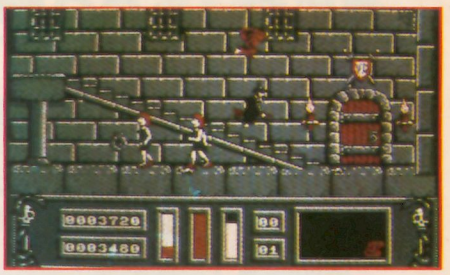
Basé sur le principe des plates-formes, Twinworld est un jeu d'arcade plaisant, avec des décors aux graphismes superbes, doté d'une remarquable animation (de nombreux sprites sont présents à l'écran) et d'idées

originales, telle celle du personnage que l'on voit vieillir. L'écran est séparé en deux. En haut, les décors où se déroule l'action. En bas, un panneau où s'affichent les points et où apparaissent les clés et sortilèges que possèdent le joueur. Il allie maniabilité, simplicité et plaisir de jouer. Une collection d'atouts qui font de ce jeu un produit indispensable dans le genre.

**UBI SOFT**
**ARCADE**



# NIGHT HUNTER



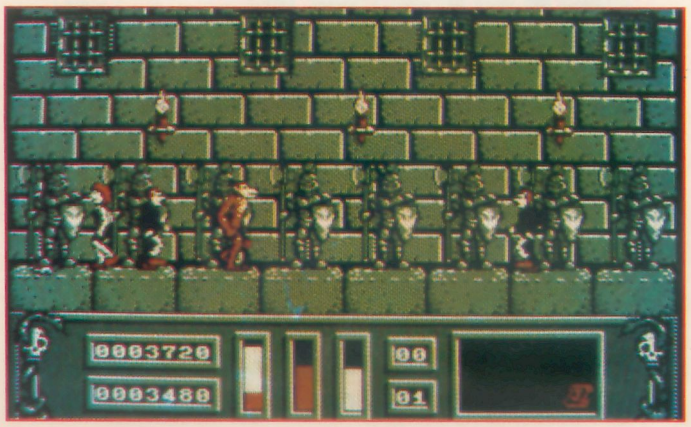
Eh, çà vous plairait de jouer pour une fois le rôle du méchant ? Dracula, le célèbre vampire vous attend ! Sucer le sang de ses victimes, voilà un jeu drôle et bien réalisé !

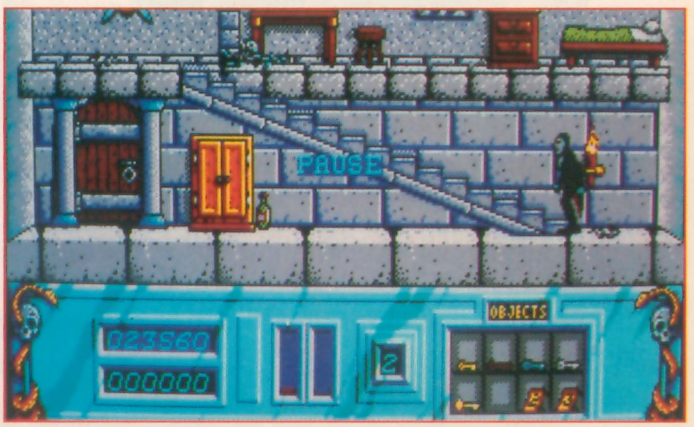
Aujourd'hui, tu es devenu Dracula. Tu ne peux rester ainsi à regarder les autres dominer le monde... Non, le futur maître, c'est toi ! Et tu as un plan ! En récupérant 5 médaillons, éparpillés, tu vas pouvoir le réaliser ton rêve. L'ennui c'est que Van Hesling, le célèbre chasseur de vampires ne l'entend pas de cette oreille. Il a donné l'alerte et le monde entier se ligue contre toi. Comment faire pour affronter ces sorcières invincibles, chevauchant leurs balais, ces bûcherons forts et armés de leurs haches, ou toutes ces créatures qui te font face avec un crucifix ? Voler ? tu le peux, en te transformant en chauve- souris. C'est d'ailleurs la seule solution pour franchir certains obstacles. Te changer en loup-garou ? Efficace, certes ! Mais, simple vampire, le plus souvent possible, fais le plein de sang frais en le prélevant sur tes victimes. Quel plaisir de les voir alors s'écrouler en un vulgaire tas d'os !

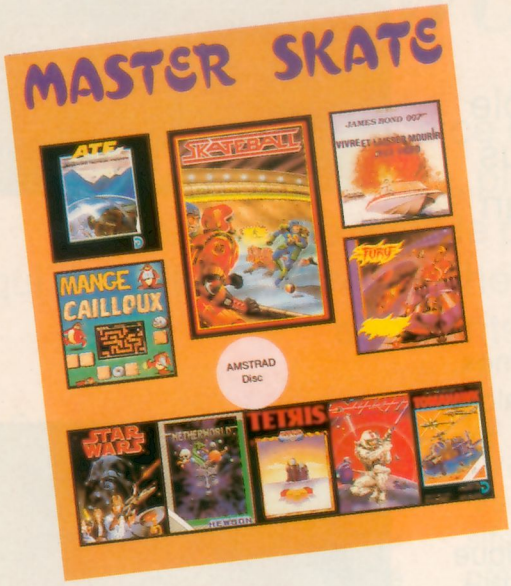
Sur un thème assez classique (la recherche d'objets et de clés), Night Hunter propose le scénario d'un jeu bien ficelé, amusant, et qui demandera au joueur beaucoup d'habileté (le maniement du joystick, pour transformer le personnage, demande un peu d'entraînement). Plusieurs astuces ne se révéleront qu'après bien des tentatives au cours desquelles, bloqué, vous assiterez impuissant à la fuite de votre énergie vitale. Savoir changer d'aspect à temps est un critère de réussite : le loup-garou est fort, la chauve-souris est gourmande en énergie. Enfin, les ennemis rencontrés n'ont pas tous la même agressivité ni la même résistance.

L'autre adversaire, c'est le temps : c'est bien connu, les vampires ne sortent que la nuit aussi, dès que la lune sera couchée, dites adieu à vos beaux projets. Avec plein d'animations, des décors à explorer sans cesse (les clés n'apparaissent pas toujours au même endroit), Night Hunter est un jeu plaisant pour les bons comme pour les méchants !

**UBI SOFT**
**ARCADE/AVENTURE**






## MASTER SKATE

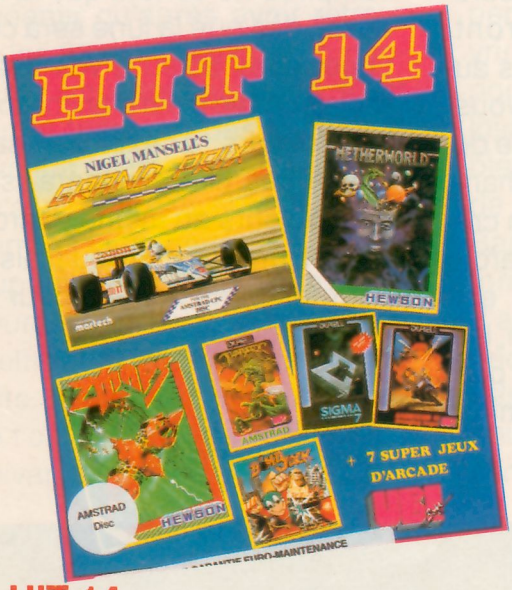
La version CPC contient (K7 ou Disk) :

Skateball, Star Wars, Tetris, Mange Cailloux, Exolon, Vivre et Laisser Mourir, Fury, Tomahawk, A.T.F., Netherworld.

## MEGA 10

Dix titres sur CPC (K7 ou Disk) :

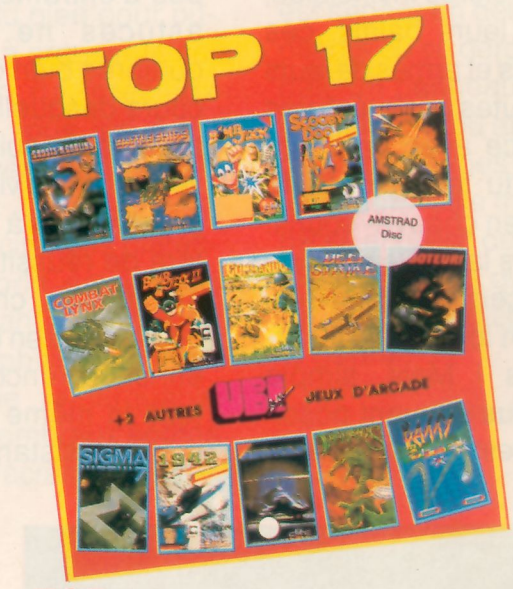
3D Grand Prix, Zynaps, Rex, Netherworld, Exolon, Football Manager II, Battle Valley, Light Force, Shockway Rider.




## HIT 14

Vous retrouvez sur CPC (K7 ou Disk) :

Nigel Mansell's Grand Prix, Netherworld, Thanatos, Sigma 7, Saboteur II, Zynaps, Bomb Jack II, Saboteur, Critical Mass, Airwolf, Deep Strike, Combat Lynx, Turbo esprit, Fury.




## TOP 17

Pas moins de 17 jeux CPC (K7 ou Disk) :

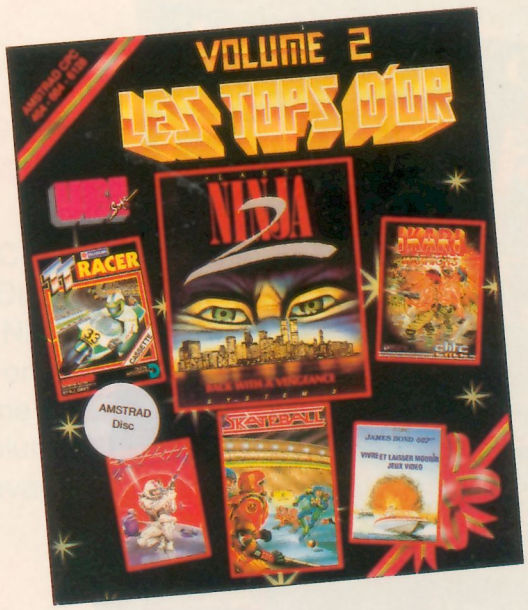
Bomb Jack II, Saboteur II, Battle Ships, Batty, Ghost'n Goblins, Deep Strike, Thanatos, Sigma 7, Turbo Esprit, Combat Lynx, Bomb Jack, commando, Scoobydoo, 1942, Airwolf, Critical Mass, Saboteur I.

# COMPILS – COMPILS – COMPILS – COMPILS

## TOPS D'OR VOLUME 1

Six titres pour CPC (K7 ou Disk) :

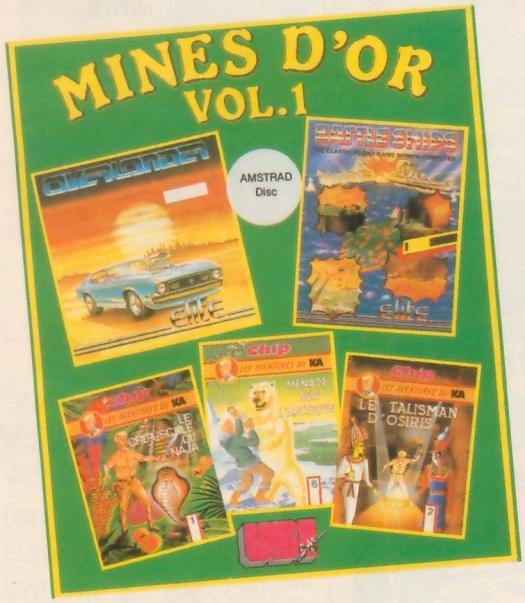
Star Wars, Zynaps, Navy Moves, After Burner, Strike Force Harrier, Skateball




## TOPS D'OR VOLUME 2

Six jeux sur CPC (K7 ou Disk) :

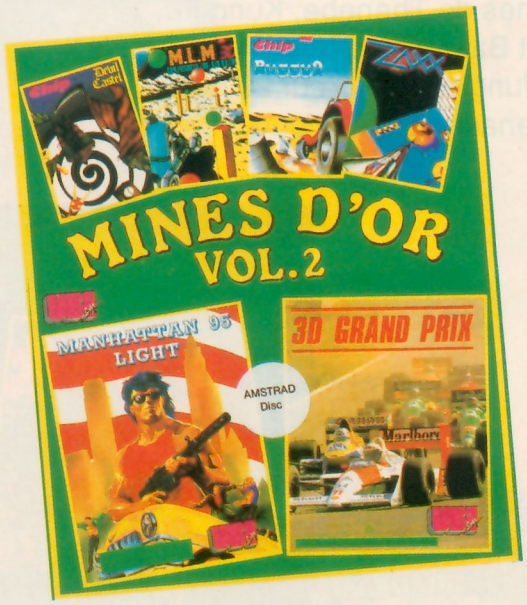
Ikari Warriors, Last Ninja II, Skateball, Exolon, TT Racer, Live & Let Die.




## MINES D'OR VOLUME 1

Regroupe 5 jeux pour CPC (K7 ou Disk) :

Overlander, Battleships, Le Crépuscule du Naja, Menace sur l'Arctique, Le Talisman d'Osiris.




## MINES D'OR VOLUME 2

Six jeux sur cette compile (K7 ou Disk) :

3D Grand Prix, Manhattan, MLM 3D, Buggy 2, Zaxx, Devil Castel.

# – COMPILS – COMPILS – COMPILS – COM-

## TOP ARCADE

Une aubaine ! 8 jeux pour votre Thomson (Disk) :

Les cavernes de Thenebe, Kung Fu, Traitement Bzzz, Road Killer, Maléfice des Atlantes, Jungle Hero, Pour 20 millions de dollars, Menace sur l'Arctique.

## 10 MEGA HITS

Faites jouer votre PC ! Existe en 5 1/4 et 3 1/2. 10 mega jeux :

Zombi, Le Maître de Ames, Hurlements, Game Over II, Tetris, Playhouse Strippoker, Nécromancien, Megawatt, Starlord.

## FORCE 5

Cinq jeux pour PC :

Defender of the crown, Winter olympiad, Nécromancien, Masque +, Megawatt.

# PILS – COMPILS – COMPILS – COMPILS –

*L'action seule vous intéresse, les jeux d'arcades sont votre spécialité ? Déchaînez vos passions avec :*

## LES TRESORS DE L'ARCADE

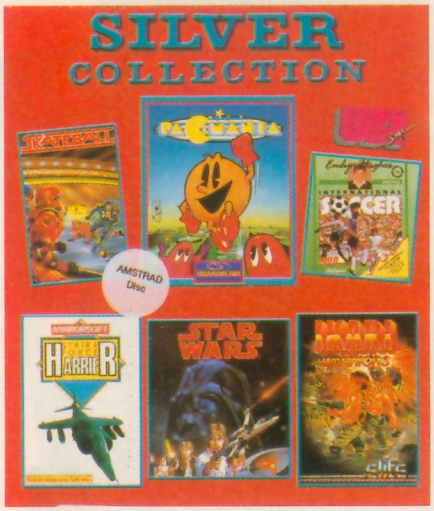
Sur AMSTRAD CPC, K7 et Disk :
Volume 1 : Power Drift, Ninja 2. Volume 2 : Galaxy Force, After Burner. Volume 3 : Tusker, PacMania. Volume 4 : PacMania, Savage

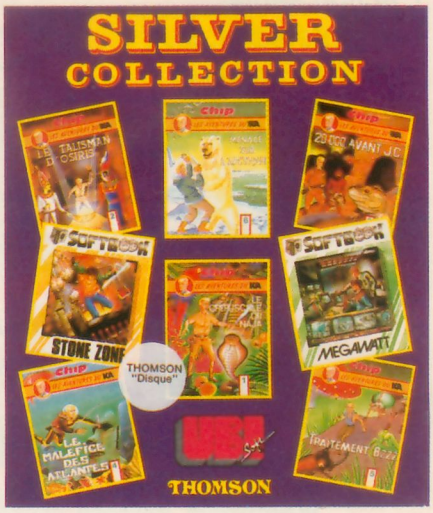
## LES MONUMENTS DE L'ARCADE

Sur ATARI ST :
Volume 1 : PacMania, Dynamite Dux. Volume 2 : Hillsfar, Dragons of Flame (en français). Volume 3 : Skateball, Power Drift. Volume 4 : APB, Wicked. Volume 5 : Bloodwych (en français).

Sur AMIGA :
Volume 1 : Dynamite Dux, PacMania. Volume 2 : Galaxy Force, Triad (vol. 1). Volume 3 : APB, Fighting Soccer. Volume 4 : Xybots, Dragons of Flame.

# COMPILS – COMPILS – COMPILS – COMPILS






## SILVER COLLECTION

*Existe sur CPC, PC (5 1/4 et 3 1/2), ST, AMIGA, THOMSON. Les titres sont variés et fonction des machines.*

**CPC, ST, AMIGA :**
Pacmania, Strike Force Harrier, Star Wars, Ikari Warriors, Skate Ball (sauf AMIGA), International Soccer (sauf ST et AMIGA).

**PC :**
Chessmaster 2000, Profession Détective, Winter Olympiad 88, Ikari Warriors, Star Wars, Strike Force Harrier.

**THOMSON :**
Les aventures du Ka avec : Talisman d'Osiris, Menace sur l'Arctique, 20000 avant J.C., Maléfice des Atlantes, Crépuscule du Naja, Traitement Bzzz. Ert aussi : Megawatt, Stone Zone.

## ARCADE COLLECTION

Des jeux pour ST, CPC, PC (5 1/4 et 3 1/2) :

Navy Moves (remplacé par Tetris sur PC), Star Wars, Strike Force Harrier, Game Over II, Ikari Warriors.

## 6 SUPERCARS

A fond la caisse, foncez. Pas de radar, parfois des flics à éviter, amis toujours l'action, pédale au plancher. Pour les branchés de la vitesse, les inconditionnels de l'asphalte. Vite, toujours plus vite, courez chercher :

Nigel Mansell's Grand Prix, 3D Grand Prix, Overlander, Asphalt, Fury, Buggy 2.

## LES FOUS DU FOOT

C'est l'occasion rêvée de prolonger l'enthousiasme du Mondiale. Shootez, la victoire est au bout de vos pieds ! Buuuttt !

Une compilation à ne pas manquer si vous êtes un dingue du ballon rond. Vous retrouverez :

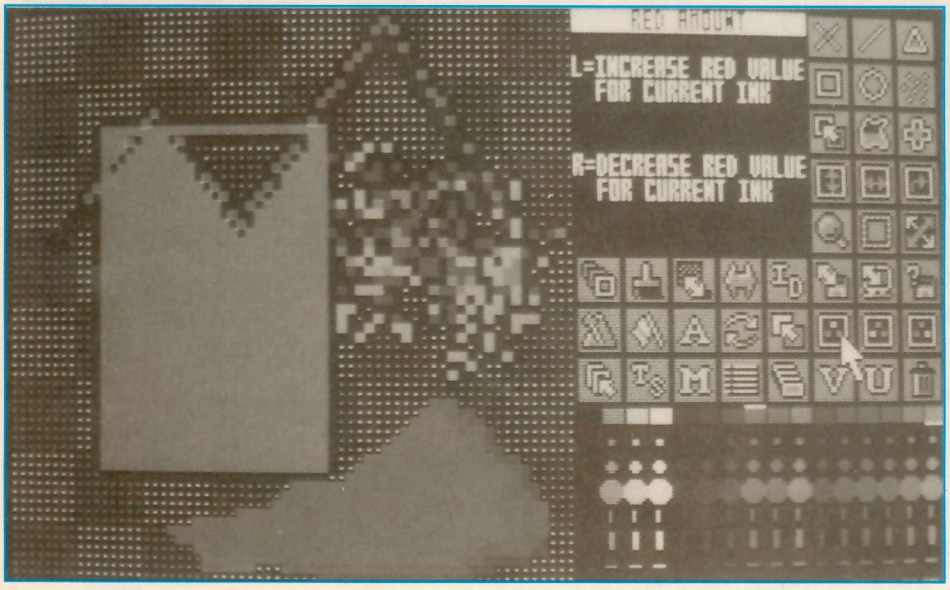
Kick Off, un look d'enfer pour cette simulation de foot saluée comme la plus élaborée du marché. Tout est pris en compte, de la valeur des joueurs au vent qui souffle sur le stade !
Fighting Soccer, un tournoi où vous devrez affronter 10 pays différents.
International Soccer, avec ses graphismes excellents c'est le jeu d'action/gestion le plus rapide et le plus réaliste.
Football Manager 2, pour découvrir les angoisses d'un manager d'équipe de foot.

# THE ADVANCED OCP ART STUDIO

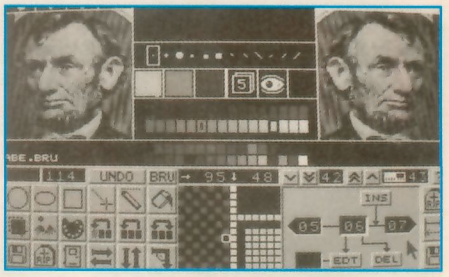
Planter le décor, créer les sprites, définir leurs animations : voilà une bonne partie de la réalisation d'un jeu. Un utilitaire capable de faire tout cela et bien plus encore serait le bienvenu... Advanced OCP Art Studio existe, ne vous en privez pas !
Le logiciel travaille sur plusieurs écrans (version ST). Au chargement, une grille de travail apparait. C'est sur cette grille que vous allez définir, au pixel près (64x64), en travaillant à la loupe, l'aspect de vos sprites et même, de vos outils de travail («brosses»). En haut à droite, une fenêtre de visualisation montre le «produit fini», à la taille normale. Toute modification sur la grille de travail est immédiatement répercutée sur la fenêtre de visualisation. Sous cette fenêtre, on trouve les classiques icônes représentatives des fonctions et la palette de couleurs (modifiables). Enfin, en bas à droite, une fenêtre mémorise les «brosses» et les sprites.
Le logiciel est commandé à la souris. Selon qu'on utilise le bouton de gauche ou celui de droite, on accède à une fonction différente : c'est bien pensé et une aide en ligne (qu'on peut supprimer) vient rafraîchir les mémoires déficientes. Les fonctions graphiques sont classiques : main levée, lignes, triangles, boîtes, cercles, tâches, remplissage. On dispose également de possibilités de copie de grille, échange de couleurs, manipulations d'images assez variées. L'écran final montre l'aspect de l'oeuvre.

Création et animation de sprites dans un décor sont à votre portée : à vous de faire preuve de talent !

**UBI SOFT**



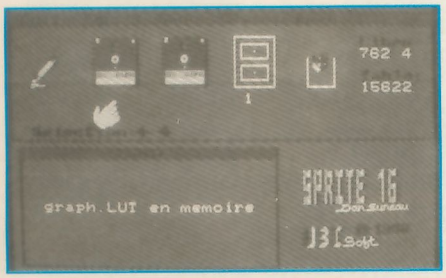

# GRAPHIC



Dans cet utilitaire, on retrouve les outils essentiels destinés à créer des sprites (ou les récupérer sur des images existantes), les modifier (en forme et en couleur) et surtout, les utiliser dans des animations. Cette dernière fonction est celle qui démarque ce soft des autres. Un ensemble de routines, et des exemples de programmes, sont livrés sur la disquette démontrant les diverses possibilités.
Graphic City est accompagné d'un manuel en français, dans lequel vous puiserez l'essentiel de ce qu'il faut savoir pour prendre en main le logiciel. Il se présente, non pas comme un DAO, mais comme un outil de création d'animations.
Sur ST et AMIGA, l'écran est partagé en trois fenêtres de travail (dessin, loupe, animation). Le reste de l'écran est occupé par des panneaux de contrôle dotés de "boutons" que l'on actionne avec la souris.
Graphic City autorise la modification des objets durant l'animation, permettant de corriger des petites imperfections ou, éven-

**UBI SOFT**

# CITY



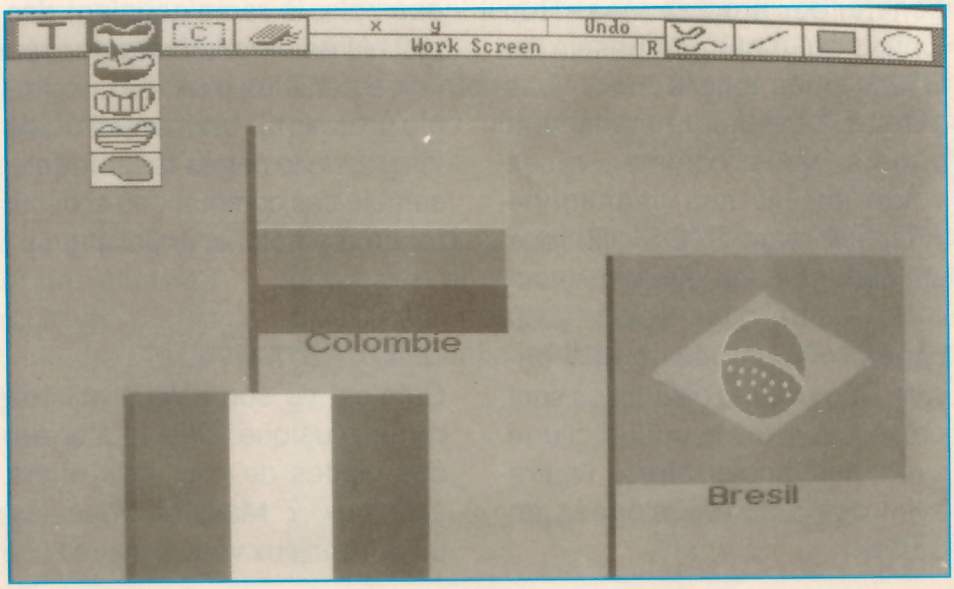

tuellement, d'insérer un mouvement supplémentaire dans la séquence d'origine.
Après avoir travaillé ces séquences d'animation, elles sont sauvegardées dans un format graphique standard exploitable par vos programmes, à l'aide de vos routines ou de celles qui sont fournies. Outre les fonctions habituelles de dessin (lignes, boîtes, cercles, copies, couleurs, miroirs, sauvegarde), on trouvera surtout une partie «gestion» des images pour l'animation.
Sur ST et AMIGA, c'est la partie droite de l'écran qui est réservée : on dispose de commandes d'enregistrement, un peu comme sur un magnétoscope, avec des boutons pour ralentir ou accélérer l'animation.
Sur CPC, on a accès à un ensemble d'utilitaires. Le logiciel offre également une collection de commandes à intégrer dans vos programmes.

Faites le premier pas en essayant Graphic City pour donner un look plus «pro» à vos travaux !

# THE GRAPHICS STUDIO

**A** la poubelle, la règle, le compas, l'équerre et les pinceaux ! L'ordinateur n'est pas fait pour les chiens, surtout quand on vous fournit un logiciel graphique. Dessiner, peindre, reproduire, le tout sans se salir les mains, grâce à Graphics Studio, devient un jeu d'enfant. La caractéristique principale de ce DAO est son interface utilisateur extrêmement bien pensée. En quelques dizaines de minutes, vous aurez exploré les nombreuses fonctions qui sont réunies sur cette table à dessin, et le manuel, fort bien fait et en Français, disparaîtra à jamais dans sa boîte.
Votre collaboratrice est la souris. C'est avec elle que vous exploiterez l'ensemble du logiciel. Faisons le tour du propriétaire. Sur la planche à dessin, on trouve une grande feuille de papier, en partie masquée, mais que l'on peut faire glisser à souhait. En haut et en bas, des barres de menus, avec des icônes représentant les fonctions. Divers outils d'édition tels que Copie, Changement de couleur, Inversions, Echelle complètent la gamme désormais classique des crayons, pinceaux, aérographes. Graphics Studio propose aussi une panoplie de miroirs, et une fonction permettant de définir et projeter des ombres. Avec le zoom, vous fignolerez les tracés les plus fins, point par point. Vos œuvres seront sauvegardées ou imprimées. La palette de couleurs peut être ajustée sur les teintes de votre choix en dosant le pourcentage de couleurs primaires.
Sur PC, le logiciel s'adapte aux possibilités graphiques de votre machine, Hercules, CGA, EGA, MCGA et VGA, la résolution étant fonction de ces cartes.

**ACCOLADE**



# STOS

Logiciel révolutionnaire, il a été conçu pour les possesseurs de ST, afin de créer des jeux avec une déconcertante facilité.

## LE CREATEUR DE JEUX

N'allez pas croire que STOS ne permette pas de créer des jeux intéressants, vous vous tromperiez. Seule votre imagination devra travailler, le reste étant l'affaire du logiciel. En fait, il s'adresse aux programmeurs débutants, voire aux novices, comme aux chevronnés. C'est un langage (BASIC STOS) doté de 340 commandes, capable de fonctionner beaucoup plus rapidement que les autres BASIC ST. C'est la raison pour laquelle vous pourrez créer des jeux animés très rapides. Il peut générer des programmes «Run Only», qui n'ont pas besoin du STOS pour fonctionner. Les auteurs demandent seulement que, si vous commercialisez votre jeu, il soit mentionné «Réalisé avec STOS». Il vous est livré sur une disquette, accompagnée d'un épais (280 pages) manuel rédigé en français. Deux autres disquettes sont présentes dans le coffret : l'une avec des accessoires, l'autre avec des jeux (développés en STOS).

## LE COMPILATEUR

Pour aller encore plus loin, pourquoi ne pas transformer les programmes écrits en BASIC STOS en programmes encore plus rapides ? C'est le rôle du compilateur qui allie la vitesse d'un langage comme le «C» à la simplicité d'utilisation du BASIC. Tous les programmes peuvent être compilés, même sur 520ST. Il offre un gain de vitesse de l'ordre de 3 environ. Enfin, il apporte à l'environnement STOS diverses améliorations (par exemple, le remplacement des calculs en virgule flottante, peu utiles dans les jeux, par la simple précision). Un manuel d'une vingtaine de pages résume l'ensemble des commandes et décrit mode d'emploi et installation.

## LE MAESTRO PLUS

Çà c'est du son ! Vous vouliez de la musique, des bruitages, des digites de voix, des effets spéciaux ? Maestro vous les offre ! vos jeux vont prendre l'aspect de réalisations commerciales. De quoi épater les petits copains ou séduire un éditeur ! Maestro est livré avec une cartouche, s'insérant sur le port correspondant du ST, capable de le relier à une source sonore extérieure (walkman, clavier, CD etc.). Pourquoi ? Pour échantillonner les sons, tiens ! Une disquette avec 51 exemples vous convaincra. L'échantillonneur est complété d'un éditeur et d'un phaseur. Bien entendu, l'ensemble est interfacé au reste du STOS.

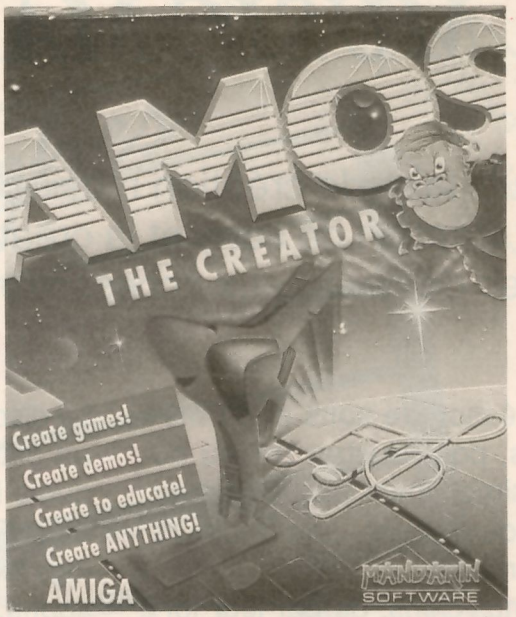
## QUATRE JEUX

Rien de tel pour apprécier les possibilités offertes par l'ensemble STOS. Quatre jeux d'action pour le prix d'un seul et en prime, l'envie d'acquérir la gamme STOS et de se lancer dans la création.

**MANDARIN SOFTWARE**
**UTILITAIRES**

# AMOS

Il n'y a pas de raisons pour que seul l'Atari ST bénéficie d'un langage aussi puissant que le STOS. D'autant que, jusqu'à présent, il n'existait pas de langage Basic capable d'exploiter les capacités graphiques et sonores de l'Amiga. C'est maintenant chose faite avec AMOS.




Bien sûr vous retrouverez dans AMOS les instructions classiques des Basics avec les éternels FOR...NEXT, GOTO et autres INPUT. Mais franchement ce n'est pas ce qui fait l'intérêt de ce Basic. Il faut plutôt regarder du coté du graphisme et des manipulations d'écrans.

Tout d'abord, il faut savoir que AMOS utilise tous les modes graphiques de l'Amiga, de l'Extra Half-Bright au HAM.
Mais il est également capable de manipuler le Copper et ses fameuses listes de manière simple.

Si le mode Dual Playfield ne vous dit rien, vous pourrez enfin comprendre cette manipulation et surtout vous pourrez l'utiliser dans vos programmes (toujours en Basic !).
Il ne faut bien sûr pas oublier les différents objets graphiques en mouvement tels les sprites ou les Bobs .
Là aussi on retrouve la simplicité de la programmation et il est possible de réaliser des effets auparavant presque uniquement réservés au langage machine.
Pour preuve : il n'est plus nécessaire d'utiliser une série d'instructions pour charger une image IFF. Utilisez donc LoadIFF.
Du coté du son, on retrouve aussi une foule de possilités : reprise de morceaux créés sous Soundtracker par exemple rejouer ces morceaux sous interruptions sans aucune manipulation de votre part.
La manipulation des enveloppes autorise les modifications subtiles de sons.

Les programmes sont entrés à partir d'un éditeur possèdant 3 séries de menus. Le résultat à l'écran est souvent impressionnant car la vitesse d'exécution est importante (plus que le STOS).

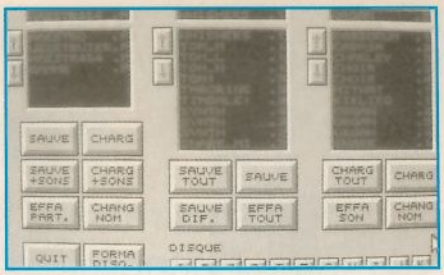
Mais pour ceux qui ne sont pas encore satisfaits, il est toujours possible d'ajouter des routines en langage machine.

En attendant le compilateur qui devrait multiplier la vitesse par deux et le concepteur d'objets en 3D, les créateurs de tout poil vont pouvoir se lancer dans les jeux d'arcade, d'aventure, et même des démos !

AMOS est donc un instrument unique de création graphique et sonore accessibles à un maximum d'utilisateurs et permettra sans doute à ceux-ci d'exploiter enfin les immenses capacités de l'Amiga.

**MANDARIN SOFTWARE**
**UTILITAIRE**

# MUSIC MASTER

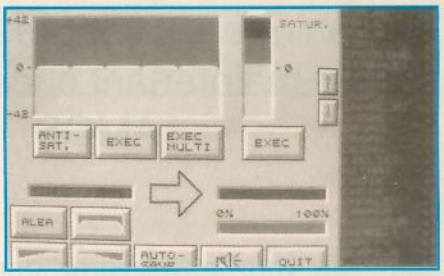



Un utilitaire de création musicale à deux aspects : la création de sons et la création de mélodies, avec de nombreux accessoires pour y parvenir.

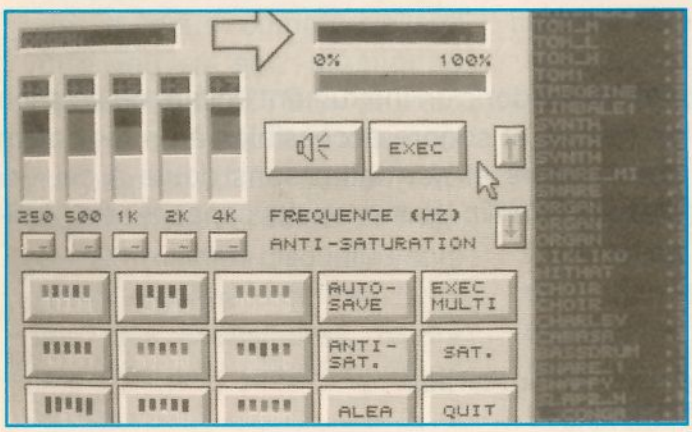
La création de sons et de mélodies, pour illustrer un jeu ou tout simplement pour le plaisir artistique, n'est pas toujours évidente.
Les musiciens, de par leur formation, éprouvent moins de difficultés que les autres. C'est pour ces derniers que Music Master a été développé.
Son interface utilisateur est extrêmement simple à exploiter et l'aspect graphique des accessoires du logiciel font que la création d'un son devient presque un jeu.

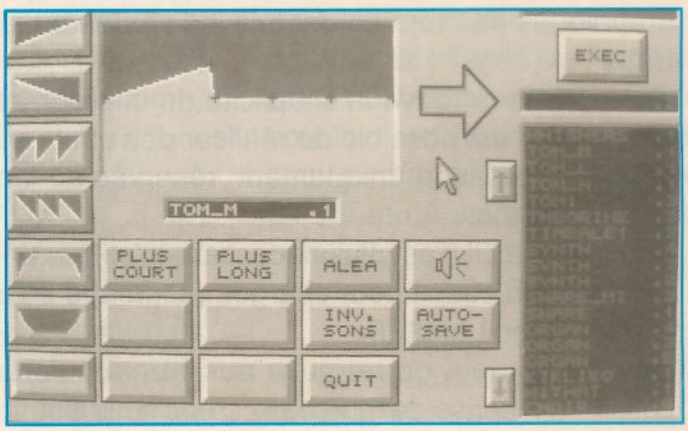
On peut travailler à partir d'un instrument (clavier MIDI, synthétiseur) ou tout simplement directement avec l'ordinateur. Sur AMIGA, les sons seront reproduits sur 4 voies alors que, sur ST ou PC, grâce à la carte interface MV16, vous les entendrez sur 16 voies.

La disquette nous parvient avec un catalogue de sons sur lesquels il est permis de s'entraîner. Toutes les fonctions du logiciel sont accessibles à la souris, en pressant différents boutons dessinés à l'écran, ou en actionnant des «potentiomètres graphiques». C'est simple, clair et efficace.
Ainsi, le dessin de l'enveloppe d'un son à la souris devient à la fois instructif et attrayant. Les paramètres d'un son peuvent être établis à la demande ou de manière aléatoire. Un équaliseur est proposé, ainsi que différents types de filtrages. Réglage de retards, réverbérations, vibrato sont également implémentés. On peut décider de laisser, au choix, un son «saturer» ou mettre en place le dispositif «anti-saturation».
Les sons produits peuvent être combinés entre eux, sauvegardés sur disque, rechargés individuellement ou par blocs. On a affaire à un utilitaire extrêmement bien pensé, conçu dans une optique de simplicité d'emploi, pour des utilisateurs qui ne sont pas forcément des musiciens.
C'est, outre la puissance du produit et sa réalisation attrayante, l'aspect essentiel qu'il convient de souligner.




COMPUTER'S DREAM



# LA SIMULATION !

Disponible sur ST et Amiga

Emlyn Hughes

INTERNATIONAL

SOCCER

Distribué par
**UBI SOFT**
8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL-Sous-BOIS
Tél. 48 57 65 52

Audiogenic

## UN HIT !

Le soft de football 8 bit des années 80 vous arrive en 16 bit avec les versions Atari ST et Amiga pour devenir une référence des années 90 ! Quand **Emlyn Hughes International Soccer** sortit sur C64, Spectrum et Amstrad, les critiques anglais furent unanimes et l'acclamèrent en cœur.
Aujourd'hui, avec la sortie des versions ST et Amiga, les éloges pleuvent une nouvelle fois.

- Un réalisme de jeu excellent
- Un son absolument fabuleux
- Le parrainage d'**Emlym Hughes,** l'un des plus célèbres joueur de l'équipe d'Angleterre : **une garantie de qualité !**

Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente

**AUDIOGENIC SOFTWARE LTD**
Winchester House, Canning Rd, Wealdstone, Harrow, Middlesex HA3 7SJ. Tel: 081-861-1166.

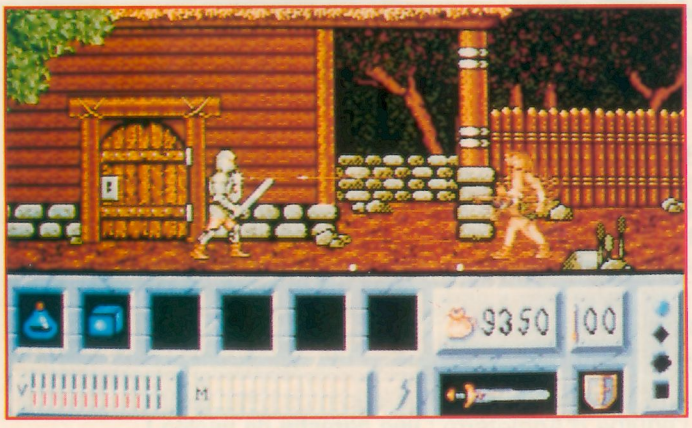
# BACK TO THE GOLD AGE

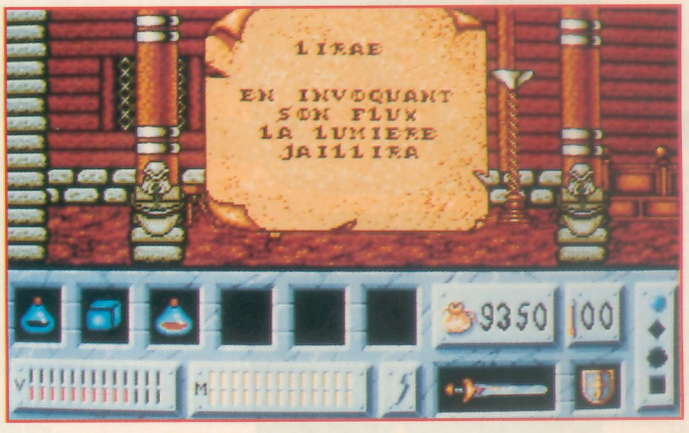
Une nouvelle aventure, dans un univers un peu magique, c'est que nous propose de vivre Ubi Soft avec ce jeu animé où le combat donne rendez- vous à la réflexion.

La rencontre entre Zad et le Grand Prêtre devait-elle tout au hasard ? Qui peut le dire ? Le hasard est parfois guidé par des forces qu'on ne connait pas ! Zad, 8 ans, allait recevoir tout l'enseignement du Grand Prêtre, alliant ainsi l'avenir et le passé. Pendant 17 ans, il s'est transformé en un homme intelligent, beau mais aussi, capable d'intercepter et d'influencer les pensées d'autrui. De plus, son art du combat lui permettait de terrasser n'importe quel adversaire. C'est dans l'année de ses 25 ans que le Grand Prêtre décida de lui transmettre le pouvoir universel en lui remettant son propre Edre. Il faut revenir un peu en arrière pour bien comprendre ce geste. Dans le monde étrange et surnaturel d'Euroland, les Ases constituent une organisation théocratique prônant le respect et l'obéissance à 3 grands prêtres vivant sous l'influence d'un mage surhumain qui doit sa puissance à 4 Edres. Il était dit que, si l'un des prêtres réunissait les pouvoirs de 2 Edres, ils deviendrait fou. Seul Daimon réussit là où d'autres avaient échoué et, faisant régner la terreur, il faisait assassiner tous les jeunes de 10 à 20 ans, pour s'assurer que la légende, disant qu'un jour, un humain chasserait de ses mains les imposteurs et deviendrait roi, ne se réaliserait jamais. Zad va devoir chasser le Mal afin de rendre à ce monde, Justice et Bien.

Près de 200 écrans composent cette aventure animée, dans laquelle vous incarnez Zad, pleine de graphismes colorés et réalisés avec soin, où vous attendent bon nombre d'énigmes que vous devrez résoudre pour retrouver les Edres. Les décors sont très variés, les ennemis différents, et l'accompagnement sonore est d'excellente qualité. Du dialogue avec les marchands aux scènes d'arcade pure, un long combat vous attend...

**UBI SOFT**
**AVENTURE**



# B.A.T.

La CIA, le KGB, vous connaissez... Derrière les 3 lettres de B.A.T. se cache le nom d'un organisme équivalent, mais à l'échelle interplanétaire : le Bureau des Affaires Temporelles. Vous allez rejoindre nos effectifs et votre première mission sera un voyage sur Sélénia.

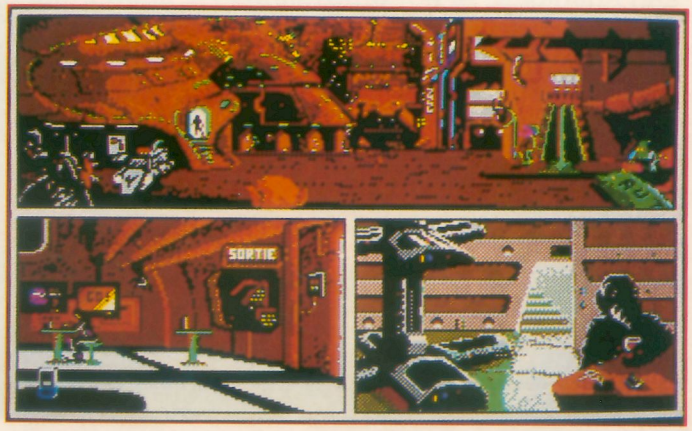
Sélénia, la planète indispensable : son sous-sol renferme des richesses minérales dont on ne saurait se passer. Or voilà que Vrangor a décidé d'anéantir Terrapolis, une ville importante de Sélénia. Tout a commencé en 2065, avec la création d'un cartel fondé par des milliardaires de la Terre, qui sont venus s'installer sur Sélénia, emmenant avec eux les savants les plus renommés. Depuis, le B.A.T. aide le gouvernement inter-galactique à maintenir l'ordre. L'ultimatum de Vrangor vous laisse 10 jours, pas un de plus, pour intervenir. Le jeu commence avec l'arrivée de l'agent du B.A.T. à Terrapolis.
Un peu dans l'esprit des jeux de rôle, le joueur commencera par créer son propre personnage, l'agent du B.A.T., en lui attribuant des points de Force, Charisme, Intelligence, Vitalité etc. Cet agent est doté d'un ordinateur, greffé dans son bras, dont l'utilité se révèlera lors du déroulement de sa mission puisqu'il sert, entre autres, de traducteur, outil essentiel car la population de Terrapolis est cosmopolite.

L'ergonomie d'un jeu est un facteur important. Ici, elle est particulièrement réussie : tout se joue à la souris qui gère un curseur prenant des aspects différents en fonction des actions possibles. Autre atout de B.A.T., l'action se déroule en temps réel. Si vous avez pris rendez-vous avec une quelconque créature,

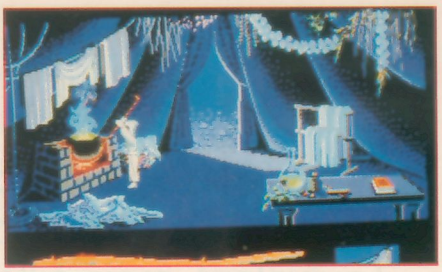
il faudra attendre l'heure pour la rencontrer : ne la manquez pas !

Les graphismes sont superbes et le logiciel est vendu avec une cartouche sonore qui transforme complètement votre ordinateur. B.A.T. est une grande aventure, à la fois originale, passionnante, dans laquelle les débutants se promèneront avec plaisir et qui réservera, aux joueurs chevronnés, bien des énigmes à résoudre.

**UBI SOFT**
**AVENTURE**



# LOOM



Magie, tel est le maître mot de ce jeu. Et le magicien, c'est vous ! Lucasfilm signe là une nouvelle œuvre qui ne trahit en rien l'image de marque déjà acquise par l'éditeur. Les aventures animées sont encore si rares...

Imaginez un jeu d'héroïque-fantaisie, dans lequel le joueur et le magicien ne font qu'un : c'est vous. Le clavier de l'ordinateur se transforme en baguette magique, seule interface entre le monde merveilleux dans lequel vous allez évoluer et la technologie.

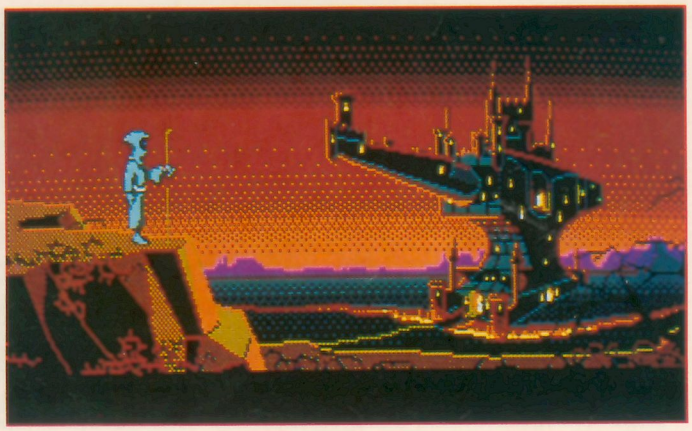
Bobbin est encore très jeune, 17 ans, lorsqu'il se trouve investi d'une importante mission. A cette époque des Grandes Guildes, les Bergers, les Tisserands, les Verriers, règnent sur le monde. Bobbin, lui, est le dernier représentant des Tisserands : tous les autres, ses anciens, ont disparu. Vous l'avez deviné, son rôle c'est de les retrouver en brisant le maléfice qui les retient prisonniers.

Comme Bobbin, le joueur apprendra à jeter des sorts. Son arme secrète a l'allure d'une vulgaire canne. C'est en fait une flûte enchantée capable de déceler les endroits où règne la magie.

Tout le jeu est axé sur ce concept assez nouveau : le joueur doit découvrir les sorts qui conviennent, formules musicales composées d'une séquence de 4 notes. De nombreux indices lui seront fournis en divers endroits s'il sait ouvrir les yeux pour les voir. Il faut reconnaître que le procédé est assez révolutionnaire : ni vocabulaire, ni icônes à manipuler... Seulement une portée, en bas de l'écran, sur laquelle vous arrangerez les notes de musiques pour reconstituer une mélodie. Le joueur consacrera donc toute son énergie à se déplacer, chercher des objets et jeter les sorts.

Les scènes sont travaillées dans le style cinématographique, avec de nombreuses animations secondaires (il n'y a pas que le personnage principal qui bouge), le tout dans un monde composé de décors où règne le fantastique. Un jeu magique, qui séduit par son originalité et la qualité de la réalisation alors, vivez l'aventure : que vous soyez expert ou débutant elle vous séduira...

**LUCASFILM**
**AVENTURE**



# BATTLE OF BRITAIN

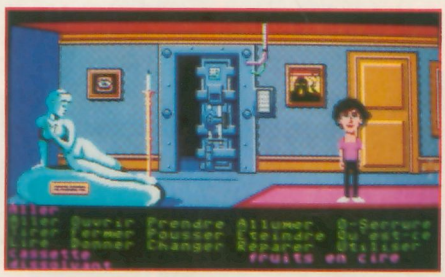
Their finest hour, c'est le sous-titre de ce soft qui retrace l'une des plus grandes batailles aériennes que le monde ait jamais connues.

Que pensaient-ils exactement, ces pilotes, de la guerre qu'ils étaient en train de se livrer ? Même les historiens n'avancent que des hypothèses ! Admiration pour l'as Allemand qu'ils engageaient dans une série de tonneaux et boucles, et respect pour celui qui allait perdre sa vie dans le plongeon final ? Le logiciel, s'il ne retrace pas ces états d'âme, vous offre le choix : Allemand ou Anglais ? Pilote de chasse ou bombardier ? Mitrailleur de queue ou navigateur ? Le joueur a le choix, et pourra exercer ses talents à ces différents postes.

Plus action que simulation, le logiciel évite le piège des commandes trop nombreuses. Les divers postes de combat sont simples à gérer. Les graphismes des planches de bord et de l'extérieur sont réussis. Ni wargame ni reconstitution historique (pour les amoureux de l'histoire, le manuel qui accompagne le soft est excellent), c'est avant tout un jeu qui plaira à tous les amateurs d'aviation et de combats aériens.

**LUCASFILM**
**ACTION / SIMULATION**

# MANIAC MANSION



Que se passe-t-il dans ce manoir appartenant au Dr. Fred, où la jeune Sandy est retenue prisonnière ? Formez une équipe et courez vite la délivrer. Une aventure excitante vous attend !

Aucun doute, Sandy n'a rien à faire dans cette galère ! A la tête de 3 ados vous allez foncer la délivrer. Des énigmes variées, un véritable casse-tête, vous attendent à l'intérieur de ce manoir peu engageant. Fort heureusement, les membres de l'équipe ont chacun leurs qualités (mais aussi des défauts) propres. A vous, le joueur, de savoir exploiter les deux.

Super, ce genre d'aventures ! Les graphismes sont beaux et les personnages animés. Pour en déplacer un, il suffit de cliquer sur lui puis sur l'endroit de l'écran où il doit se rendre. De même, pour effectuer l'une des actions dont la liste figure au bas de l'écran. Quoi de plus naturel, alors, que de se consacrer entièrement à la résolution des énigmes ? Un jeu qui plaira sans aucun doute aux amateurs chevronnés comme aux débutants. Au fait, un dernier mot : malgré le titre, manuel et vocabulaire à l'écran sont traduits en français, alors, pas de prétexte inutile pour ne pas courir délivrer Sandy.

**LUCASFILM**
**AVENTURE ANIMEE**

# MAUPITI ISLAND

C'était il y a plus de 30 ans, la mer était déchainée et obligea le fameux détective Jérôme Lange à accoster Maupiti une ile perdue au milieu de l'océan Pacifique.

Il était parti en bateau de Madagascar pour rejoindre son ami Max au Japon. Malgré son extraordinaire clairvoyance qui lui avait permi de résoudre l'énigme du Manoir de Morteville l'homme était resté simple et toujours prêt à rendre service.
Au matin du 31 janvier 1954 une certaine Maguy se présenta sur son bateau. Elle était bouleversée, une dénommée Marie venait de disparaitre dans la nuit. Vous décidez alors de vous charger de l'affaire et d'endosser le rôle de détective.

L'affaire se présente assez mal ; il n'y a aucun indice apparent et les premiers contacts avec les habitants de l'ile (qui se font tous par le biais de voix digitalisées d'excellente qualité) n'ont pas l'air de vous faire avancer beaucoup dans votre enquête. Vous en profiterez quand même pour apprécier le paysage.
Les graphismes sont très fouillés et d'excellente qualité. Les quelques détails que vous aurez pû noter vous permettront certainement de rendre les gens plus bavards.

Ils vous renseigneront sur leurs caractères et la manière de les faire parler. Certains habitants seront par exemple sensibles à l'argent. Il vous faudra beaucoup de tact et de compréhension, beaucoup de personnes ont intérêt à vous mentir et pourraient vous rejeter ou même vous tuer. Maupiti est une enquête policière réalisée comme un film. Ce ne sont pas moins de 500 pages de scénario et 2 ans de travail qui sont à l'origine de cette histoire.

Ses qualités graphiques et musicales (plus de 45 minutes de musique et de paroles digitalisées) en font un produit d'une qualité exceptionnelle. Maupiti sera certainement le meilleur jeu d'aventure de l'année 90 et nous espérons tous qu'il sera récompensé comme il le mérite.

En résumé, un produit qu'il faut absolument posséder, il vous apportera des heures de plaisir. Après "Mortville Manor" Lankhor affirme davantage son souci du détail et du réalisme dans "Maupiti Island", nous attendons uns suite avec impatience !

Prochaines sorties Lankhor. Vroom Rody et Mastico I et II et la version Amiga de Maupiti courant Mai.

**LANKHOR**
**AVENTURE**

# ATTENTION AU MAITRE NINJA

Disponible sur Amiga, Atari, S.T et P.C

DISPONIBLE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

DISTRIBUE PAR UBI SOFT
8-10, RUE DE VALMY
93100 MONTREUIL
48.57.65.52

# CHAMPIONS OF KRYNN

Respectant les règles et éléments de TSR, ce jeu où le fantastique a rendez-vous avec votre imagination est le petit dernier de SSI. La saga de Dragonlance continue !

C'est bien connu, le Mal n'aime pas perdre aussi, après la fin de la guerre de la Lance, alors que les terres reconquises par les forces du Bien jouissent d'une paix bien méritée, un complot est en train de se développer, visant à mettre en place Takhisis, la reine des Ténèbres. Votre équipe s'apprête à combattre les armées du Mal sur des territoires qui sont ceux sur lesquels a eu lieu la guerre de la Lance.
Tout débute avec la création des personnages de l'équipe, 6 au maximum, choisis parmi 7 races différentes (Nains, Elfes, etc). Chacun d'eux disposent de caractéristiques propres à sa race et sera affecté à une classe particulière (Combattants, gardes, etc). Le joueur peut également définir l'icône attribuée à ses personnages. La partie commencera par l'achat d'armes. Le reste ne devrait pas être inconnu aux amateurs de AD&D.

SSI
ADD

# DRAGON STRIKE

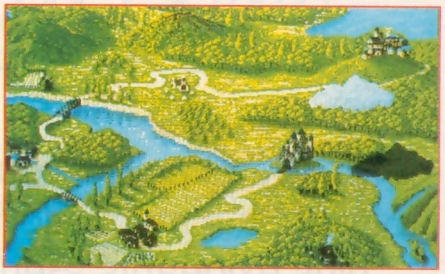
Un nouvel «Advanced Dungeons & Dragons» qui n'aura pas fini de vous étonner : c'est essentiellement un simulateur de vol... sur dragon ! Tentez cette expérience originale !

En selle ! Lance en main, te voilà prêt à chevaucher l'un des puissants dragons de Krynn. Les armées de dragons à la solde des forces du Mal ont conquis les territoires tous proches de Ansalon. Le danger menace, ils sont désormais à portée d'ailes de nos terres pacifiques. Derniers espoir pour Ansalon, son armée de «cavaliers de l'air», ces pilotes de dragons adroits et fins stratèges. Tu incarnes l'un de ces personnages et, par un matin glacial, tu engages à une centaine de pieds du sol, un combat sans merci.

Ici, le radar est une boule de cristal, l'armement, une lance. Pas de carburant mais il faut composer avec la fatigue du dragon. C'est génial, tant pour l'idée que pour la réalisation d'excellente qualité ou encore pour l'intérêt du jeu, la conquête des territoires ennemis n'étant pas une mince affaire, dans la pure tradition des règles de ADD...
A découvrir absolument !

SSI
ADD

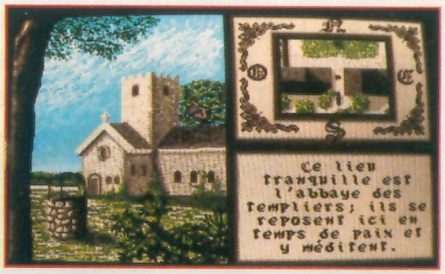
# IRON LORD



Ce seul titre rappelle à beaucoup de fervents amateurs de jeux d'aventures une longue, longue attente. Mais quel plaisir, après une gestation longue de 2 ans, de découvrir un soft beau comme une œuvre cinématographique !

Se replacer dans l'état d'esprit d'un chevalier du Moyen-Age, Prince de son état, et emprunt d'un désir de vengeance qu'il va tenter d'assouvir en défaisant l'armée de son oncle, un personnage malveillant qui aurait, dit-on, établi un pacte avec le diable par la pratique de la sorcellerie. Notre Prince, Iron Lord, aurait certes préféré aller réveiller des princesses endormies plutôt que de devoir lever une armée afin d'affronter celle de son oncle pour reconquérir le trône qu'il a perdu.

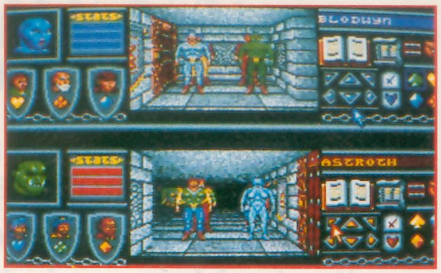
Iron Lord est composé de séquences d'action, telles celles du tir à l'arc (pas évident), du combat à l'épée (va falloir cogner), ou de la partie de bras de fer (quel réalisme, prévoyez un bon joystick !). Mais le joueur devra également être perspicace et savoir interroger les personnages qu'il rencontre, les convaincre parfois : herboriste, templier, malfrat, accorte servante de la taverne du village... Il se constituera un équipement et se fera une réputation bien utile pour la poursuite du jeu. Attention, rien ne sert d'acheter n'importe quoi, objets ou renseignements : la plupart ne servent à rien . Que dire encore de ce wargame qui l'attend (mettez la chance de votre côté en levant une armée bien constituée) ou de ce labyrinthe où il se perdra c'est certain, tout en se livrant à des séquences d'arcade...




Le joueur qui rentre dans le monde d'Iron Lord découvre plusieurs jeux en un seul. Tous ont en commun cette réalisation soignée qui fait de ce titre l'un des grands hits de ces derniers mois, y compris sur les machines les moins performantes. Animations, musiques, bruitages, graphismes soignés et une certaine difficulté qui garantit au joueur un plaisir prolongé justifient ce succès.

**UBI SOFT**
**AVENTURE/ACTION**

# BLOODWYCH



Aventure et action vous attendent dans ce jeu de rôle, plein d'innovations, capable de satisfaire les plus exigeants. Seul ou à deux, récupérez 4 cristaux et anéantissez Zendick.

Bloodwych est l'ordre secret des mages divins, ceux qui régnaient jadis sur Treihadwyl, la puissante cité, vivant en maîtres sur le peuple de Trazère. L'équilibre était maintenu jusqu'au jour où le cupide Zendick détruisit le Grand Dragon, faisant appel aux forces occultes du Mal. Quelques années plus tard, vous allez constituer une équipe de valeureux aventuriers, et partir à la recherche de 4 cristaux, perdus dans les donjons de Treihadwyl. Après les avoir trouvés, il ne vous restera plus qu'à les porter dans la dernière tour, celle où se cache Zendick, et à le battre. Le jeu commence dans les souterrains, où vous devrez constituer votre groupe et l'équiper. Seize champions sont disponibles au départ. Vous pouvez jouer à 2, l'écran étant alors divisé en 2 parties. Le jeu se pratique à la souris, gérant un système d'icônes explicites. Un jeu de rôle et d'aventure passionnant.

MIRRORSOFT
JEU DE ROLE

# TIME SOLDIERS

Si vous connaissez ce jeu d'arcade de SNK, vous savez déjà que vous allez devoir explorer, traverser le temps à la rescousse de prisonniers. Six niveaux, pleins d'action, pour vaincre Gylend.

Gylend le diabolique, celui qui, conquérant des galaxies, se tourne maintenant vers la Terre. Son but avoué : réduire les terriens à l'esclavage. Yohan et Ben, les 2 héros ne l'entendent pas ainsi et relèvent le défi de Gylend. Ils se retrouvent dans un contexte spatio temporel entièrement bouleversé. Du passé au futur, des ennemis nombreux et résistants les attendent.

Sur le même principe que «Commando», vous voyez votre héros par en haut. Il faut le diriger en lui faisant éviter les ennemis, ramasser des armes et des bonus de munitions ou de vitesse. Chaque niveau se passe à une époque différente avec un monstre à la fin de chacun d'eux. Saviez-vous qu'il y avait des dragons chez Jules César ? C'est marrant, difficile et plein de couleurs et de sons. L'action, rapide, devrait satisfaire les experts du joystick.

ELECTROCOINS
ARCADE

# TERRES ET CONQUERANTS

Un monde où règneraient la paix et l'équilibre, vous y croyez ? Et pourtant il a existé, ce monde. Mettez vos compétences au service du bien et vous réussirez peut-être à le faire renaître au terme d'un wargame très coloré.

Après avoir chassé les forces du mal, les hommes vécurent en paix pendant 7 siècles. Ce fragile équilibre est menacé par des forces diaboliques qui ont forgé, en silence, leur vengeance. Vous allez devoir prouver vos qualités de stratège en écrasant, au moyen de vos armées, leurs instincts dévastateurs. Mais la partie est loin d'être gagnée !

Wargame traditionnel, ce jeu de stratégie militaire vous permettra d'affronter l'ordinateur ou un autre joueur, à la tête d'une armée de 50 unités (maximum) de 7 types différents, des «Fantassins» aux «Hommes Volants». Chaque coup se joue en 3 temps : déplacement, attaque, analyse. Pour s'entraîner, le joueur pourra choisir l'un des 11 scénarios qui lui sont proposés. Ce wargame, aux graphismes colorés et variés, séduira les amateurs du genre.

**UBI SOFT**
**WARGAME**

# DEFENDER OF THE CROWN

Devenez le futur Roi d'Angleterre en rétablissant l'ordre et la paix après la mort du Roi Richard et découvrez une fresque historique, aux graphismes étonnants, d'où l'action n'est pas absente.

Octobre 1149 : le trône est vacant après l'assassinat du roi Richard. Saxons et Normands se livrent une lutte d'où naît le chaos. Comme d'autres jeunes seigneurs, Wilfried, épée en main, part à la conquête de nombreux territoires, cherchant à rallier à lui le peuple effrayé par le désordre qui règne. La route du trône passe par le soutient du peuple... De joutes en tournois, de guerres en conquêtes galantes, le héros devra s'enrichir pour lever des armées toujours plus puissantes, capables de le porter au pouvoir suprême.

Dans ce jeu de rôle et de stratégie, vous apprendrez à découvrir un aspect de l'Angleterre du 12ème siècle. La réalisation technique est exceptionnelle : musique, graphismes, animations, sont au rendez-vous et font de Defender of the Crown un classique indispensable.

**UBI SOFT**
**AVENTURE/ACTION**

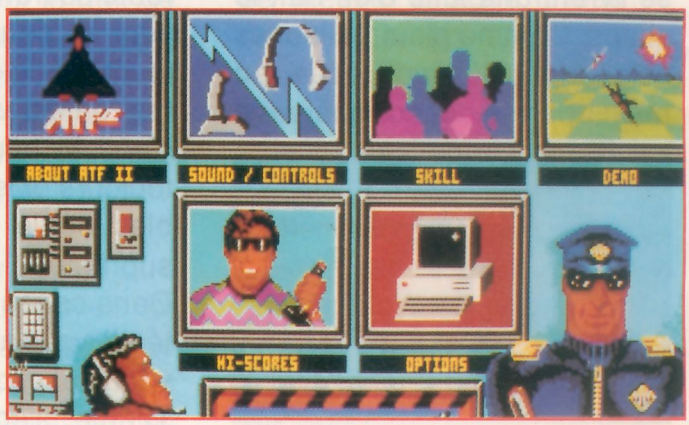
# ATF II

## Advanced Tactical Fighter, n'est pas un simulateur de vol. C'est un jeu d'action dans lequel il faudra faire preuve d'un esprit stratège.

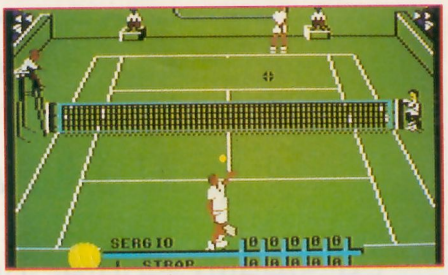
L'avion de combat de demain est entre vos mains. La puissance de ses moteurs, celle de ses calculateurs et de son système d'armes, lui donnent une indéniable suprématie sur les appareils conventionnels. Encore faut-il savoir exploiter correctement ses possibilités. Aujourd'hui, on vous offre de démontrer votre savoir-faire. L'avion vous attend sur le tarmac et, harnaché comme un cosmonaute, vous décollez dans le vrombissement des réacteurs. La mission est simple, apporter votre soutien aérien aux forces conventionnelles de terre et de mer. Les ennemis qui vous attendent sont nombreux et peu enclins à faire des cadeaux.
Sur la carte de cet univers synthétique, vous allez découvrir la position des bases, des forces, des entrepôts et usines alliés et ennemis. Vous devrez éviter la prise de contrôle des vôtres tout en anéantissant celles de vos adversaires. Le profil de votre mission va dépendre des emplacements de vos bases : il faut pouvoir les rejoindre pour s'y poser et ravitailler. Il est peu probable que l'ennemi ne vienne pas contrarier vos plans et modifier le cours de votre mission.

L'action est très rapide : le paysage, simplifié, défile très vite : l'avion, extrêmement maniable permet d'éviter les tirs de missiles adverses. Plusieurs niveaux de pilotage sont prévus. C'est un jeu d'action qui demande de bons réflexes car les missiles ennemis ne sont visibles que 2 secondes (c'est peu !) avant l'impact. Les amateurs de stratégie apprécieront également la possibilité qui leur est donnée de réfléchir et de ne seulement avoir à «tirer sur tout ce qui bouge». Advanced Tactical Fighter II se présente donc comme un dosage parfaitement équilibré d'action et de réflexion et, comme sa réalisation technique appelle peu de critiques, il devrait à coup sûr séduire les plus exigeants.

**DIGITAL INTEGRATION**
**ACTION/STRATEGIE**



# GREAT COURTS



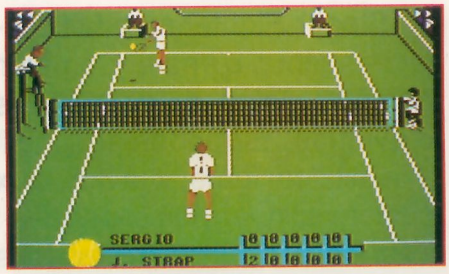

Roland Garros, quel suspense ! Les favoris éliminés dès le premier tour par des joueurs dont le nom ne dit rien à personne... ou presque. Et si vous deveniez l'un de ces outsiders ?

Un jeu de tennis de plus, pensez-vous ! Non, vous vous trompez complètement. Great Courts est LE jeu de tennis à posséder.
D'abord, c'est plus qu'un jeu, c'est un simulateur qui offre au joueur la possibilité de bouleverser le classement mondial et de voir son nom apparaître en tête de l'ATP, en participant aux plus prestigieux tournois mondiaux.

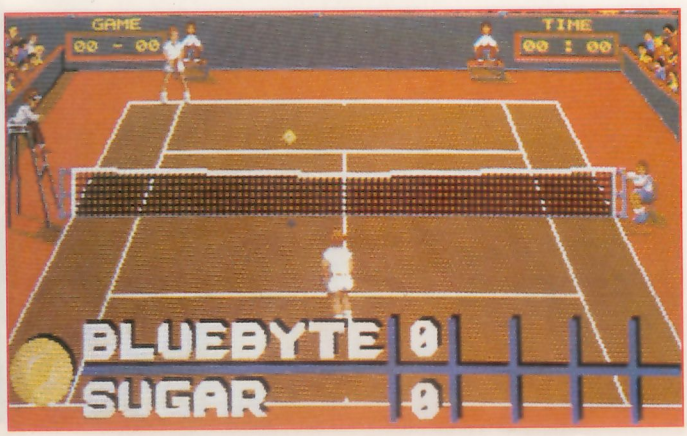
Tout le monde ne s'appelle pas Lendl ou Agassi ! Pour parvenir à ce niveau, il faut galèrer un max ! Entraînements épuisants, avec un lanceur de balles aux différents programmes, un sparring-partner et des séances de services... Dans Great Courts, le joueur apprendra à contrôler les multiples possibilités que lui offre le logiciel : revers, effets, coups droits etc. Le joystick est transformé en raquette ! Les vrais tennismen seront étonnés par tant de réalisme. Au début, il y a de quoi s'arracher les cheveux (oui, je suis maintenant un testeur chauve !).

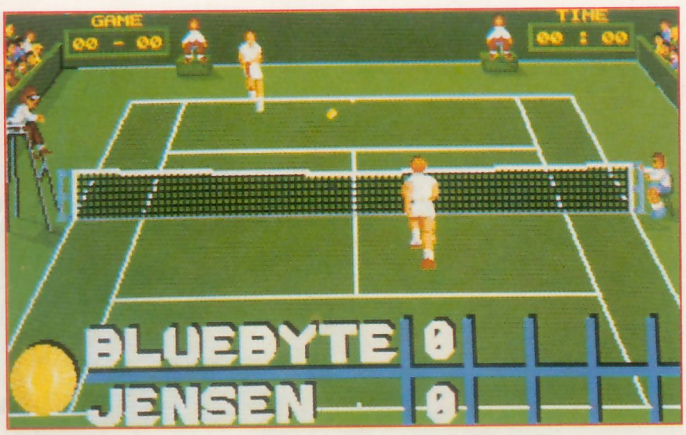
La qualité de cette réalisation est irréprochable. L'ordinateur est redoutable et il sera difficile de le battre lors des premières tentatives, même au plus bas des trois niveaux de difficulté. Les créateurs ont été jusqu'à prévoir une séquence de ralenti pour revoir les meilleurs coups. C'est pro, non ?

De l'Amstrad CPC à l'Amiga, les machines sont exploitées au mieux de leurs possibilités : beaux graphismes, animations exceptionnelles, mais surtout, réalisme et progression dans la difficulté font de Great Courts une simulation de tennis qui enterre toutes les autres.



**UBI SOFT**
**SIMULATION SPORTIVE**



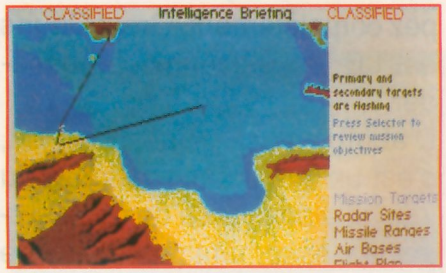



# F-19 STEALTH FIGHTER

**Le Stealth Fighter, ou avion «furtif», fait enfin l'objet d'une simulation. Stratégie, technique de pilotage, un peu intuition et vous allez devenir un pilote hors rangs.**

Le Stealth Fighter aura fait couler beaucoup d'encre. Combien de spécialistes, de journalistes d'aviation, supposaient qu'il existait, ce fameux avion aux caractéristiques peu ordinaires : il est indétectable au radar. Plus exactement, sa «signature» radar est très faible, ce qui le rend quasi invulnérable. Il est opérationnel depuis le début des années 80. Le monde entier vient de le découvrir car les militaires américains ne pouvaient plus taire son existence.

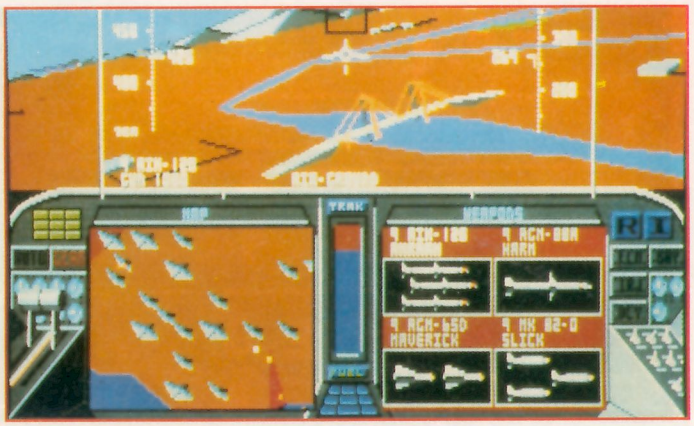
Aujourd'hui, vous pilotez un F-19 pour des missions de combat bien réelles, qu'elles se déroulent en Libye, dans le Golfe Persique, en Europe de l'Est ou du Nord.
Pour vous l'avion ne doit plus avoir un seul secret : vous devez maîtriser ses caractéristiques de vol, et son système d'armes, comme tout pilote, mais aussi, bien connaître les techniques du vol «discret». Du combat air-air à l'attaque air-sol, une grande part de l'intérêt du jeu vient de cette partie de cache- cache que vous entamez avec l'ennemi.
Utilisez peu vos moyens radar, réduisez votre vitesse, sachez voler bas, toujours afin de n'être détecté que le plus tard possible. Vous devrez savoir gagner du galon en réussissant dans des missions de plus en plus délicates.
Qu'il vole à 30000 pieds ou seulement à 200 au-dessus des eaux du Golfe Persique, le Stealth Fighter reste un avion exceptionnel réservé à des pilotes qui le méritent.

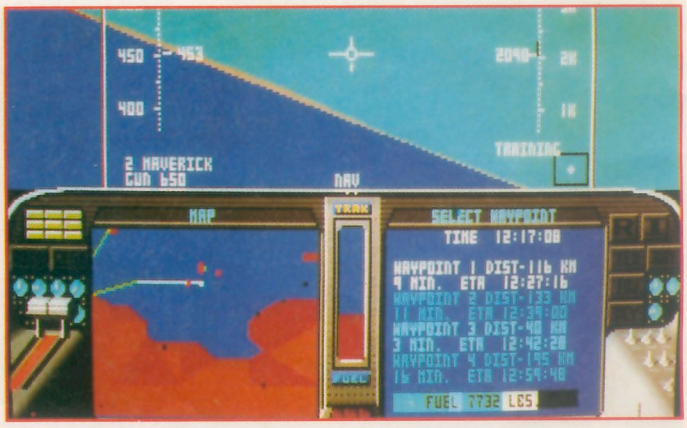



F-19 entre dans la lignée des grands softs de MicroProse : réalisation technique soignée, documentation abondante et luxueuse, aspect réaliste de la stratégie à employer, qui ne laisse rien au hasard.

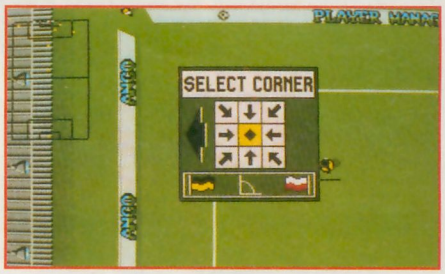
Après les possesseurs de PC, c'est aux ST'istes de le découvrir.

**MICROPROSE**
**SIMULATION DE VOL**



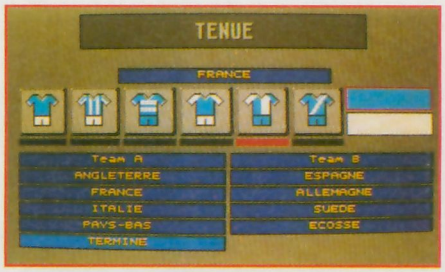


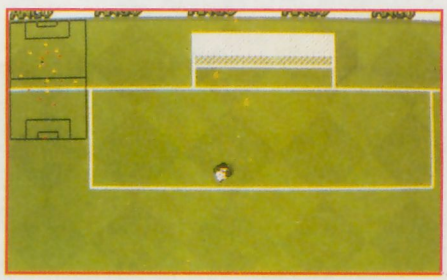
# KICK OFF II



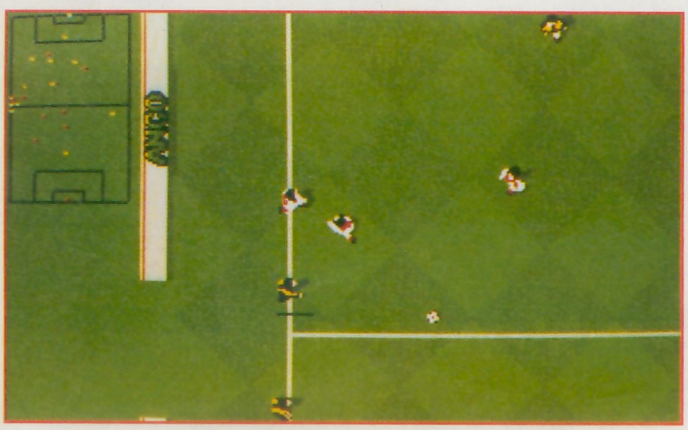

Kick Off était déjà reconnu comme une superbe réalisation en simulation de foot. Kick Off II fait plus fort et va plus loin : pour jouer les prolongations du «Mondiale» dans votre chambre...

Vous imaginez un peu ce que serait un match de foot au rythme époustouflant ? Les joueurs pas fainéants pour un sou ont investi le terrain et se battent comme des lions. Ca courre dans tous les sens, et pas n'importe comment ! La balle d'abord... Pour un match amical, on peut dire qu'il y a de l'animation ! Je vous passe les détails pour une rencontre de championnat ! Comment recréer sur micro l'ambiance survoltée d'un match de foot ? Pas facile... On connait un bon nombre de softs qui ont fini dans un coin : trop lents, mal animés, lassants... Tout ce qui manque à Kick Off II. Ben oui, c'est des défauts ! Donc c'est qu'il n'a que des qualités ! Kick Off II ne donne pas dans le spectaculaire inutile : le terrain est vu du dessus, avec, en prime, une incrustation représentant, à échelle réduite, la position de l'ensemble des joueurs. Si avec ça vous n'êtes pas capables de construire votre jeu... Cette fois, la proportion entre surface de jeu et taille des joueurs est respectée et le même savoir faire est exigé : peu de place à la chance pour réussir un dribble, intercepter, ou tromper la défense sur un corner. Le vent, l'humidité de la pelouse, les compétences de l'arbitre, la tenue des joueurs (couleurs et aspect du maillot), tout peut être défini. Une option «ralenti» permet de revoir les meilleures actions. Pour frimer un max, les plus beaux buts sont sauvegardés sur disquette ! Jusqu'à 4 joueurs peuvent s'affronter sur ST et AMIGA dans une ambiance qui n'est pas troublée par des hooligans de m... Le jeu de foot à posséder si ce n'est déjà fait !

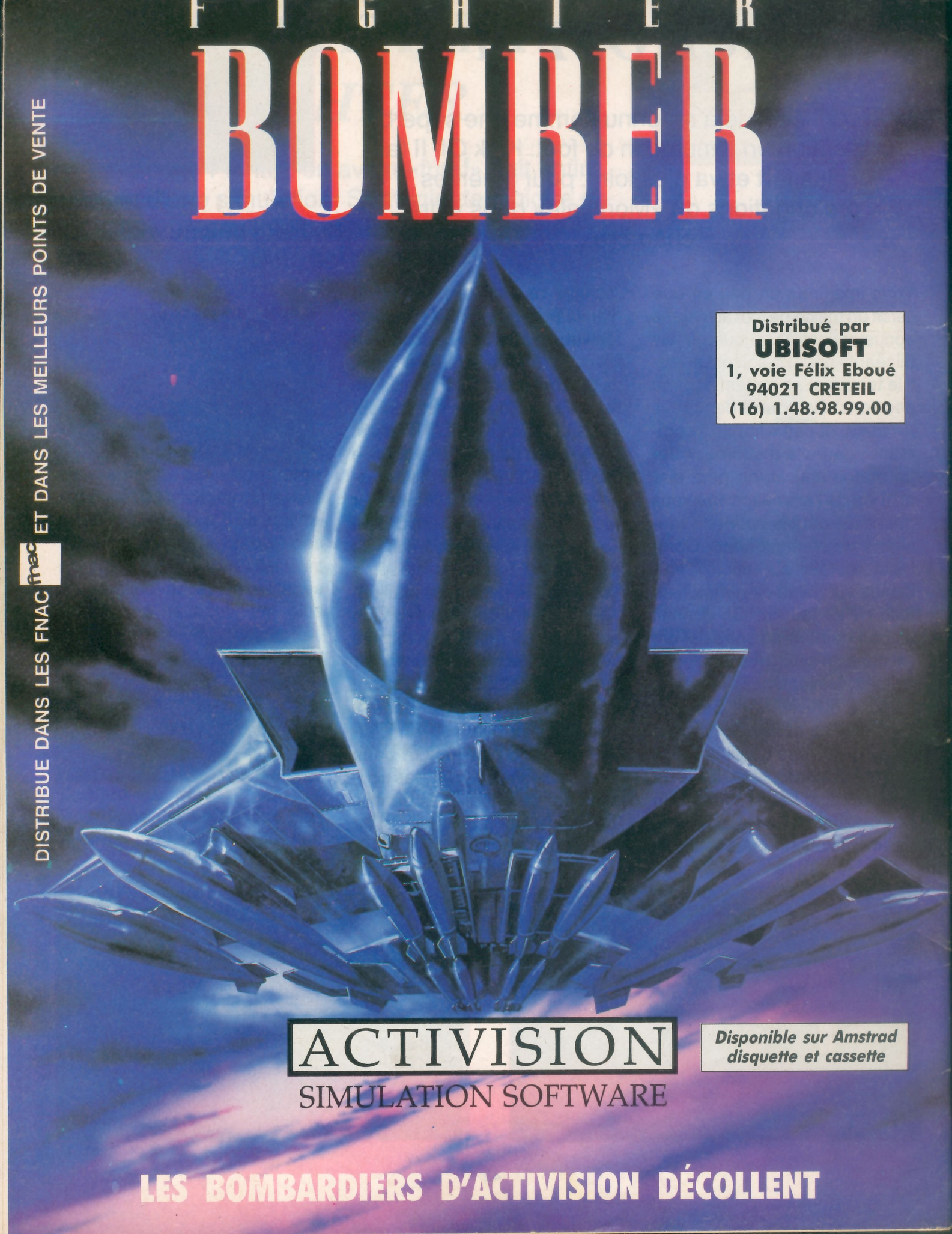


**UBI SOFT**
**SIMULATION FOOT**



# FIGHTER BOMBER



DISTRIBUE DANS LES FNAC ET DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

Distribué par
**UBISOFT**
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL
(16) 1.48.98.99.00

ACTIVISION
SIMULATION SOFTWARE

*Disponible sur Amstrad disquette et cassette*

**LES BOMBARDIERS D'ACTIVISION DÉCOLLENT**

# KICK OFF 2

Distribué par
**UBI SOFT**
1, voie Félix Eboué
94021 CRÉTEIL CEDEX

RYTHME EPOUSTOUFLANT - PASSE PARFAITE AU PIXEL PRÊT - JOUABILITÉ STRATÉGIQUE SUPERBE PRÉCISION-RÉEL ET INTENSE PLAISIR A JOUER

KICK OFF 2 améliore les techniques de jeu de KICK OFF, gagnant du prix du MEILLEUR JEU DE L'ANNÉE en Grande Bretagne et gagnant de prix semblables en Europe dont le TILT D'OR en France.

*Une foule de nouveaux facteurs a été ajoutée à ceux qui ont passionné des milliers de joueurs dans le monde entier :*

- Vision totale du terrain sur tout l'écran avec les joueurs et les marques dans une bonne proportion.
- Possibilité de 1 à 4 joueurs (ST et AMIGA seulement)
- 2 joueurs en équipe contre l'ordinateur ou deux joueurs l'un contre l'autre.
- Des centaines de joueurs, chacun possédant une combinaison unique d'attributs et de compétences ;
- Rapidité du joystick pour contrôler le dribble, les passes, les tirs, des têtes...
- Possibilité de changer la direction de la balle après avoir été lancée par le joueur.
- 9 types de tir avec contrôle de leur puissance : coups longs et courts.
- Sélection de l'équipe à partir d'un groupe de 16 avec remplaçants et choix des tactiques.
- Matchs en Championnat et en Coupe.
- Possibilité de sauvegarder jusqu'à 10 matchs.
- Possibilité de revoir, éditer et sauver vos meilleurs coups et créer votre "GOLDEN DISC".

Disponible sur ATARI - AMIGA
IBM PC - CBM 64
AMSTRAD

- Graphismes : 6 styles et 32 couleurs (Amiga et ST)
- Possibilité de charger votre propre équipe pour un match simple ou pour un Championnat (jusqu'à 4 équipes peuvent être mises en place).
- Chargez votre propre tactique à partir de PLAYER MANAGER
- Cartons jaunes et rouges, 16 différents arbitres, règles hors jeu, arrêt de jeu et une foule de facteurs **pour créer une atmosphère d'un réel match de football !**
- Minimum d'un mega byte de mémoire sur Amiga et Atari seulement.
- Possibilite par la suite de charger des disques édités pour des évènements spéciaux : Coupe d'Europe ou du Monde.

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

# FLIGHT OF THE INTRUDER™

MIRROR Soft

Spectrum HoloByte™

FLIGHT OF THE INTRUDER va nous faire vivre un combat aérien hors du commun.

En 1972, l'Armée de l'Air des Etats-Unis (USAF) a lancé l'opération LINEBAKER. Les forces américaines et leurs alliés du Sud Viêt-nam sont bloqués dans une lutte sans merci contre l'armée fanatique du Nord Viêt-nam. Vous devez endiguer le flot de l'armée Nord Vietnamienne en coupant leur axe de communication vitale : ses troupes au front.

Vous devez attaquer de nombreuses installations défendues par des missiles sol-air et par les bombardiers MIG de la force Nord Vietnamienne déterminée et rusée.

Seul le courage de votre équipe pourra vous sauver. Les bombardiers IRON HAND doivent détruire et supprimer le terrain où se trouvent les missiles alors que les avions de la patrouille aérienne surveillent le ciel.

Seul le succès de la mission compte, il n'y a pas de place pour les individus à la quête de la gloire.

**FLIGHT OF THE INTRUDER vous transporte dans le monde réel de l'aviation et des Etats Majors.**

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

DISTRIBUÉ PAR
**UBI SOFT**
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil/Bois

BIENTÔT
DISPONIBLE SUR PC
AMIGA, ATARI ST